MANUEL D'UTILISATION

Colorplayer 150 3G



AYRTON

Light in action



SOMMAIRE



01. INTRODUCTION

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez en choisissant le projecteur AYRTON COLORPLAYER 150 3G.

ATTENTION !
CE PRODUIT NE CONVIENT PAS
À UN USAGE DOMESTIQUE.

Vous êtes en possession d'un produit professionnel aux possibilités multiples. Avant sa mise en service, assurez-vous que votre COLORPLAYER 150 3G n'a pas subi de dommage pendant son transport. Si tel était le cas, abstenez-vous d'utiliser ce produit et contactez votre revendeur AYRTON immédiatement.

Si vous souhaitez des informations complémentaires, ou obtenir la dernière mise à jour du logiciel de votre COLORPLAYER 150 3G, vous pouvez nous retrouver sur notre site internet www.ayrton-eu.

Pour votre propre sécurité et celle d'autrui, veuillez lire attentivement ce manuel d'utilisation avant la première mise en service de cet appareil.

Toute personne impliquée dans l'installation, l'utilisation ou la maintenance de votre COLORPLAYER 150 3G doit :

> Être qualifiée et habilitée à effectuer ce type d'intervention.

> Respecter précisément les instructions de ce manuel d'utilisation.

Veuillez prendre le temps de lire entièrement et attentivement ce manuel avant toute installation et utilisation de votre COLORPLAYER 150 3G, afin d'acquérir une parfaite connaissance des conditions d'utilisation, des instructions de sécurité et de toutes les informations concernant ce produit.

Lorsque ce manuel d'utilisation sera parfaitement assimilé, nous vous recommandons de conserver cet exemplaire pour toutes consultations ultérieures.

Toutes les informations présentes dans ce manuel d'utilisation sont susceptibles de modifications sans préavis.

AYRTON se réserve le droit de modifier et d'améliorer en tous points les produits de sa gamme au cours du temps, ceci sans devoir intégrer ces modifications dans les produits vendus précédemment.

02. INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

Avant toute installation et utilisation de votre COLORPLAYER 150 3G, veuillez lire attentivement les instructions de sécurité et les précautions d'utilisation mentionnées ci-dessous.

ATTENTION ! RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE
SOYEZ PRUDENT LORS DES MANIPULATIONS, CET APPAREIL NÉCESSITE UNE TENSION ÉLEVÉE QUI PEUT ENGENDRER UN RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE.

Votre COLORPLAYER 150 3G a quitté nos usines en parfait état de fonctionnement. Toutefois, si vous constatiez un défaut, vous êtes prié de contacter immédiatement votre revendeur AYRTON avant son utilisation.

Le fabricant ne peut-être tenu pour responsable des dommages causés par le non-respect des instructions de sécurité, d'installation ou de montage contenues dans ce manuel, ou par toute modification de votre COLORPLAYER 150 3G.

Le non-respect des instructions de sécurité, d'installation ou de montage ainsi que la modification de votre COLORPLAYER 150 3G entraînera la nullité de la garantie.

> Vérifiez que la tension d'alimentation du COLORPLAYER 150 3G ne soit pas supérieure à la tension maximale autorisée.

> Vérifiez que votre installation électrique soit conforme aux normes en vigueur.

> Assurez-vous que les câbles reliés à votre COLORPLAYER 150 3G ne soient pas endommagés par des entailles, des épissures ou par un quelconque écrasement.

> Manipulez le câble d'alimentation avec une extrême prudence s'il est relié au secteur.

> N'oubliez jamais de vérifier votre COLORPLAYER 150 3G et le ou les câbles d'alimentation que vous utilisez conjointement avant chaque utilisation.

> Votre COLORPLAYER 150 3G est conforme aux normes de sécurité de la classe 1.

> Vous devez obligatoirement raccorder l'appareil à la Terre.

> L'installation et le raccordement électrique doivent êtres effectués par un installateur agréé. AYRTON décline toute responsabilité en cas d'installation de votre COLORPLAYER 150 3G par une personne non qualifiée.

> Ne raccordez jamais votre COLORPLAYER 150 3G sur un gradateur sous peine de détériorer l'appareil.

> Pour débrancher votre COLORPLAYER 150 3G, ne tirez jamais directement sur le câble d'alimentation ! Saisissez la fiche qui aura été préalablement installée sur le câble par l'installateur.

> Ne branchez ou débranchez jamais le câble d'alimentation de votre COLORPLAYER 150 3G avec les mains mouillées.

> Ne laissez jamais pénétrer d'objets ou de liquide à l'intérieur de votre COLORPLAYER 150 3G durant l'intervention relative à la mise en place de filtres de diffusion à l'intérieur de l'appareil.

> Lors de la première utilisation, des odeurs peuvent émaner de votre COLORPLAYER 150 3G. C'est un phénomène normal qui doit s'estomper après quelques minutes d'utilisation.

ATTENTION :
PROJECTEUR UTILISANT DES SOURCES LED DE CLASSE 2

Appareil utilisant des sources lumineuses multiples de type LED (Light Emitting Diode) de forte puissance (CLASSE 2).
Ne jamais regarder directement les sources lumineuses si celles-ci sont allumées, ne pas se tenir dans l'axe de l'appareil à proximité immédiate de celui-ci.

Effectuez toujours les opérations d'installation, de démontage ou de remplacement de l'appareil hors tension pour prévenir tout risque d'éblouissement et éviter tout problème pour vos yeux.



ATTENTION :
LE PROJECTEUR DEVIENT TRÈS CHAUD RAPIDEMENT À L'UTILISATION.

Ne jamais manipuler ou régler le projecteur lorsque celui-ci est sous tension et diffuse de la lumière depuis plus de 5 minutes consécutives, ceci pour prévenir tout risque de brûlure. Certaines parties du projecteur peuvent en effet atteindre une température élevée, particulièrement le radiateur du bloc optique. Eteindre le projecteur et attendre que celui-ci refroidisse avant toute manipulation.

03. CONDITIONS D'UTILISATION

Votre **COLORPLAYER 150 3G** est un luminaire doté de multiples sources lumineuses LED (Light Emitting Diode) destiné à une utilisation professionnelle (Prestataires de services événementiels, usages en discothèques, éclairage architectural, Expositions, Musées, Télévision, Théâtres, etc…).

Il a été conçu pour être utilisé indifféremment en intérieur ou en extérieur.
Son indice de protection est **IP65.**
Votre **COLORPLAYER 150 3G** ne peut en aucun cas être partiellement ou intégralement immergé, même de façon temporaire.

De la condensation risque de se former sur votre **COLORPLAYER 150 3G** dans les cas suivants :
> Tout de suite après avoir allumé le chauffage.
> Dans un lieu embué ou très humide.
> Quand l'appareil est brusquement amené d'un environnement froid à un environnement chaud.
Dans ces cas, vous devez attendre que l'appareil soit revenu à la température ambiante de la pièce où il est placé avant son utilisation.

Si votre **COLORPLAYER 150 3G** a été ouvert (pour une mise en place d'un filtre de diffusion par exemple), l'humidité de l'air ambiant emprisonné dans l'appareil peut engendrer la formation de condensation à l'intérieur de l'appareil lors de la prochaine utilisation de celui-ci. Cette condensation doit rapidement s'estomper à l'usage, le **COLORPLAYER 150 3G** étant doté d'un système d'évacuation d'humidité et de compensation de pression.

Ne secouez pas votre **COLORPLAYER 150 3G** lors de son installation ou de sa manipulation.

Ne déplacez jamais votre **COLORPLAYER 150 3G** en le soulevant par le câble d'alimentation ou l'un des câbles DMX. Le manipuler en prenant le corps de l'appareil.

Le choix du lieu d'installation de votre **COLORPLAYER 150 3G** est très important :
> Vous ne devez pas l'exposer à une source de chaleur.
> Vous ne devez pas l'installer à proximité immédiate (<0,5m) de matériaux inflammables.
> Vous devez veiller à ce que de la poussière ou des débris divers ne puissent pas se loger et rester dans les ailettes de refroidissement du corps du **COLORPLAYER 150 3G**, ceci pouvant altérer son refroidissement optimal et nuire à son fonctionnement correct.
> Le **COLORPLAYER 150 3G** doit être installé hors de portée du public et des toutes personnes non habilitées à intervenir sur l'appareil.

Vous devez respecter une distance minimum de 0,5m entre la surface de sortie du faisceau lumineux et l'objet à éclairer.

De par la nature de son principe de refroidissement (convection naturelle), vous ne devez jamais empêcher l'air libre de circuler autour du corps de l'appareil. Vous devez prévoir un espace libre minimum de 0,5m autour de votre **COLORPLAYER 150 3G** pour favoriser son refroidissement.

L'installation d'un **COLORPLAYER 150 3G** dans une fosse de sol ou tout autre boîtier confiné ne peut se faire que sous certaines conditions. Le **COLORPLAYER 150 3G** assure son refroidissement par convection naturelle, il convient dans ce cas d'installation de mettre en place un système de ventilation forcée adapté permettant à l'air de circuler autour du ou des appareils. L'air doit être constamment renouvelé, il ne peut être exploité en circuit fermé. Le non-respect de ces contraintes risque d'entraîner la destruction ou l'usure prématurée du **COLORPLAYER 150 3G**, et le fabricant AYRTON ne saurait en être tenu pour responsable. Veuillez consulter votre revendeur AYRTON pour de plus amples informations sur ce type d'installations.

Aucune charge ne peut être appliquée sur le **COLORPLAYER 150 3G**. Il ne doit en aucun cas être installé pour permettre le passage ou le stationnement d'une personne, d'un véhicule ou de tout autre objet sur le **COLORPLAYER 150 3G**.

Ne jamais projeter ou laisser tomber sur votre **COLORPLAYER 150 3G** d'objets durs, lourds, contendants, ainsi qe tous objets constitués de verre ou de porcelaine (bouteille, vaisselle, billes, etc…). Le **COLORPLAYER 150 3G** est constitué de fonderie d'aluminium et de verre trempé, ce qui le rend très résistant mais pas incassable. La chute d'objets constitué de matériaux durs tels l'acier ou le verre sur l'appareil risque d'entraîner la casse de la vitre ou du corps de celui-ci. AYRTON ne saurait être tenu pour responsable du bris de la vitre ou du corps de l'appareil, qui est exclu de la garantie.

La température ambiante du lieu où est installé le **COLORPLAYER 150 3G** ne doit jamais excéder Ta = 40° C.

ATTENTION : La température de la surface en verre de votre **COLORPLAYER 150 3G** est susceptible d'atteindre 45°C, suivant son utilisation. La température du corps en aluminium de l'appareil est quant à elle susceptible d'atteindre 80°C. Vérifiez que l'application dans laquelle vous destinez l'installation de votre **COLORPLAYER 150 3G** est bien compatible avec ces informations.

N'effectuez les réglages d'orientation du projecteur que lorsque celui-ci vient d'être mis sous tension et que l'appareil est encore froid.
À l'utilisation, le projecteur **COLORPLAYER 150 3G** chauffe, ceci est un phénomène normal, et certaines parties extérieures de l'appareil sont susceptibles d'atteindre des températures élevées (particulièrement le radiateur du bloc optique). Abstenez-vous de toucher cette zone chaude lorsque le projecteur est allumé pour prévenir tout risque de brûlures.

Vérifiez que le support sur lequel vous accrochez votre **COLORPLAYER 150 3G** peut accepter en toute sécurité le poids de cet appareil, soit 5,9 Kg, en incluant tous les coefficients de sécurité qui s'imposent.

Vous devez sécuriser l'accroche de votre **COLORPLAYER 150 3G** à la structure porteuse par une élingue de sécurité. L'élingue de sécurité doit être attachée à l'emplacement prévu à cet effet

présent sur le corps du **COLORPLAYER 150 3G**. Le trou dédié à l'élingue de sécurité, prévu sur le corps du **COLORPLAYER 150 3G**, n'est en aucun cas prévu assurer la fixation principale de l'appareil.

Vous ne devez pas utiliser votre **COLORPLAYER 150 3G** avant d'être familiarisé avec ces recommandations et vous ne devez pas autoriser d'intervention sur celui-ci par des personnes non qualifiées.

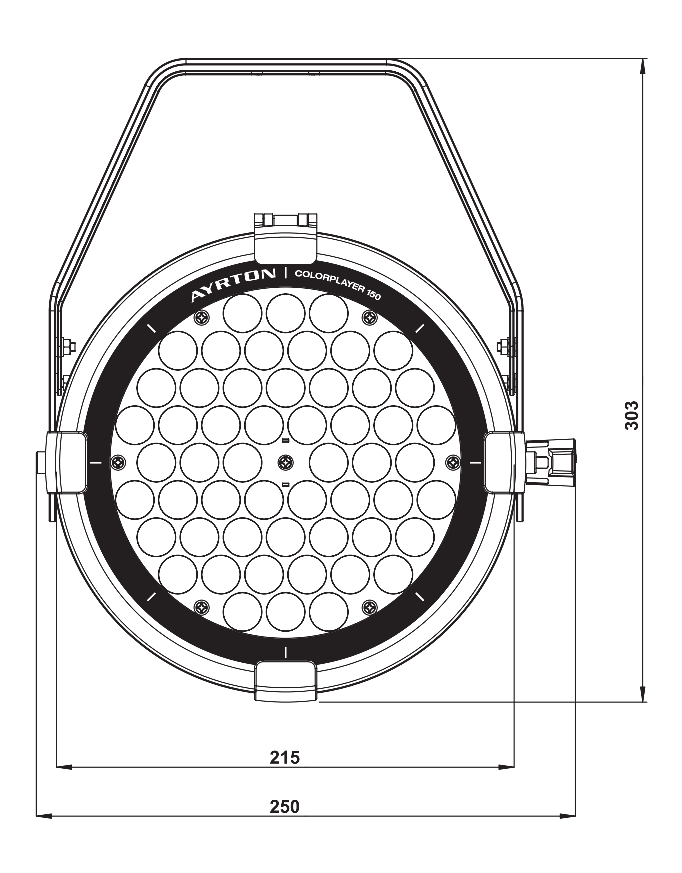
Si votre **COLORPLAYER 150 3G** ne doit pas être utilisé pendant une longue période, vous devez déconnecter l'alimentation secteur de l'appareil.

Pour transporter votre **COLORPLAYER 150 3G**, il est vivement recommandé d'utiliser son emballage d'origine complet, incluant les 2 coques de protection thermoformées.

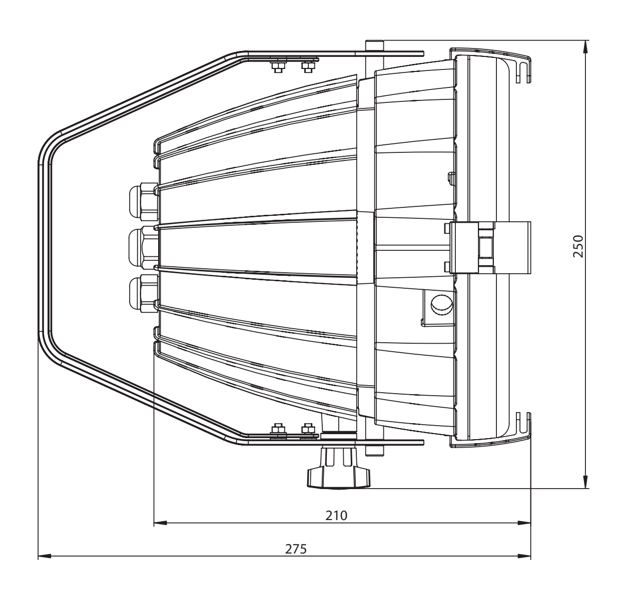
Votre **COLORPLAYER 150 3G** ne doit pas être jeté aux ordures, il doit être recyclé, comme le signale le logo correspondant apposé sur l'étiquette de l'appareil. Veuillez consulter la législation en vigueur dans votre pays concernant le recyclage des appareils électroniques.

04. DIMENSIONS

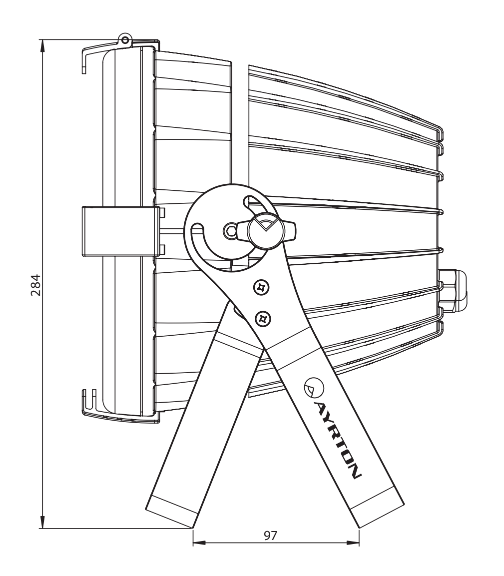
01. VUE DE FACE



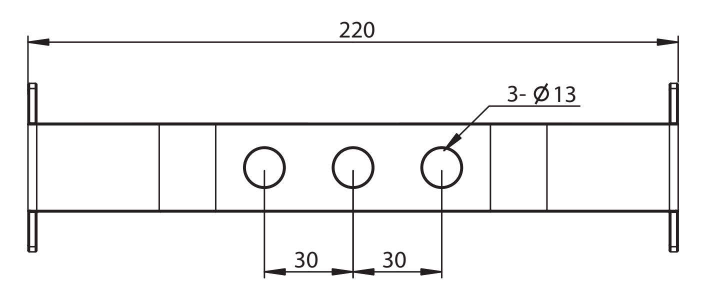
02. VUE DE DESSUS



03. VUE DE CÔTÉ

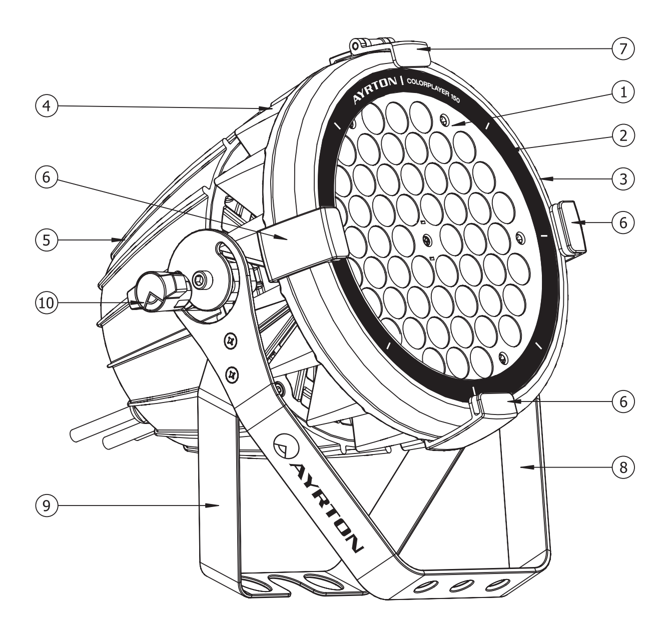


04. DÉTAIL DE LA LYRE

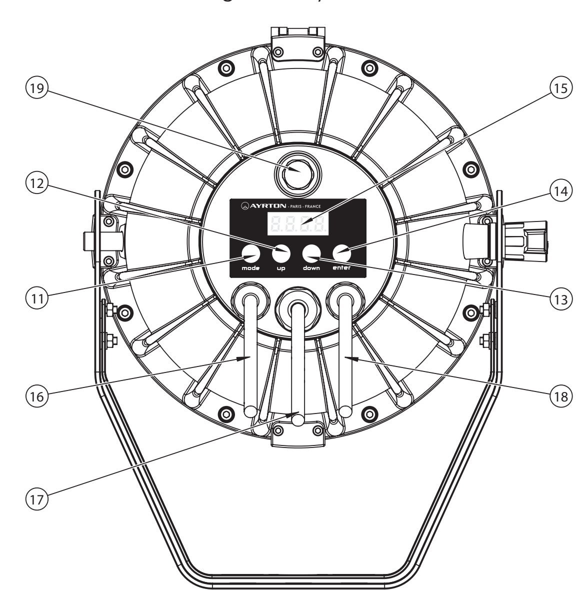




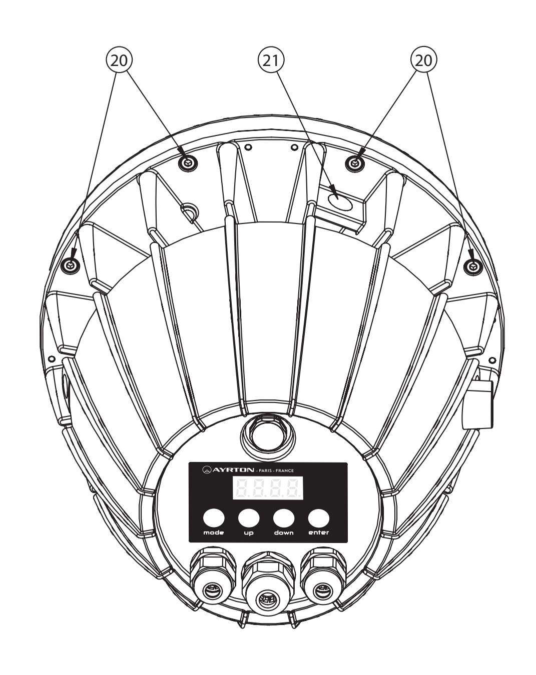
05. DESCRIPTION



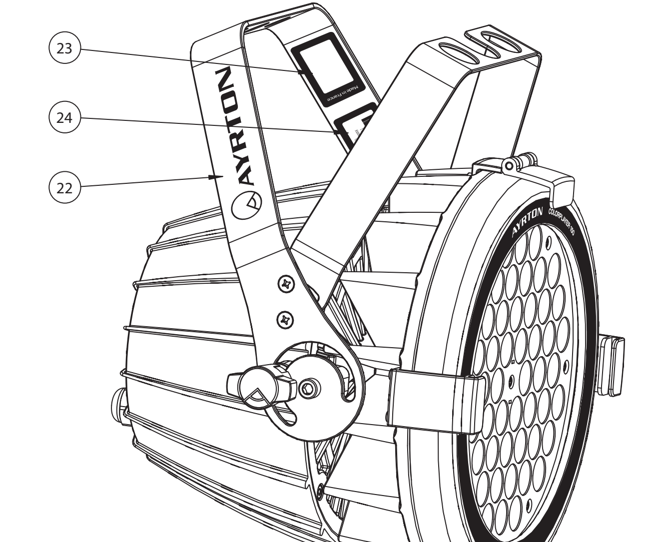
1 – Platine de LEDs
2 – Vitre de l’appareil
3 – Corolle de face avant en aluminium
4 – Radiateur en aluminium du bloc optique
5 – Corps en aluminium de l’appareil (partie alimentation)
6 – Porte-filtre, partie fixe
7 – Porte-filtre, partie articulée
8 – Lyre principale
9 – Lyre secondaire
10 – Molette de serrage de la lyre



11 – Touche « Mode »
12 – Touche « Up »
13 – Touche « Down »
14 – Touche « Enter »
15 – Afficheur
16 – Câble de commande d’entrée DMX
17 – Câble d’alimentation secteur
18 – Câble de commande de sortie DMX
19 – Valve de compensation de pression



20 – Vis de fixation de la corolle de face avant
21 – Trou de fixation pour élingue de sécurité



22 – Marquage des mentions légales de l’appareil
(sur chaque côté de la lyre)
23 – Etiquette portant le numéro d’Identifiant de l’appareil
24 – Etiquette portant le numéro de série de l’appareil

06. INSTALLATION

01. RACCORDEMENT DE L'ALIMENTATION SECTEUR

Le projecteur **COLORPLAYER 150 3G** est livré d'origine avec un câble d'alimentation secteur de longueur 1,50 mètre dont la terminaison est épanouie (câble nu et dénudé en bout). Ce câble n'est donc pas doté de fiche.

Le raccordement au secteur du câble de cet appareil peut être effectué au choix par l'intermédiaire d'une fiche secteur mâle (non fournie), à installer sur le câble par l'installateur / utilisateur, ou grâce à une boîte dite « de dérivation ».
Voici la correspondance des fils du câble d'alimentation du **COLORPLAYER 150 3G** :

> Fil MARRON ----------➔ PHASE

> Fil BLEU -------------➔ NEUTRE

> Fil VERT / JAUNE-----➔ TERRE

Remarque :
Attention en utilisation à l'extérieur, car le rajout d'une fiche secteur mâle classique sur le **COLORPLAYER 150 3G** peut réduire l'indice de protection IP 65 de l'appareil. Ce type de connecteur présente en effet généralement un indice de protection inférieur (hors gamme spéciale étanche).

02. RACCORDEMENT DES CÂBLES DMX 512

Le projecteur **COLORPLAYER 150 3G** est livré d'origine avec un câble d'entrée DMX 512 et un câble de sortie DMX 512, chacun de longueur 1,50 mètre, et dont leur terminaison est épanouie (câble nu et dénudé en bout).

Le raccordement des câbles DMX de cet appareil peut être effectué au choix par l'intermédiaire de fiches à installer sur les câbles par l'installateur / utilisateur, ou grâce à une boîte dite « de dérivation ».

Dans le cas où la solution de raccordement par fiches serait retenue, le modèle de fiche à utiliser est généralement de type XLR, en version 3 broches ou 5 broches, qui sont mondialement utilisées pour effectuer les raccords DMX. Ces fiches sont généralement proposées en modèle « à souder ».

Dans ce cas, la nature des fiches à installer sur chaque câble est la suivante :

> Câble d'entrée DMX du projecteur ---------➔ Installer une fiche Mâle

> Câble de sortie DMX du projecteur ---------➔ Installer une fiche Femelle

Voici la correspondance des fils des câbles DMX du **COLORPLAYER 150 3G** :

> FIL NOIR = MASSE -------➔ Broche 1 d'une fiche XLR3 ou XLR5

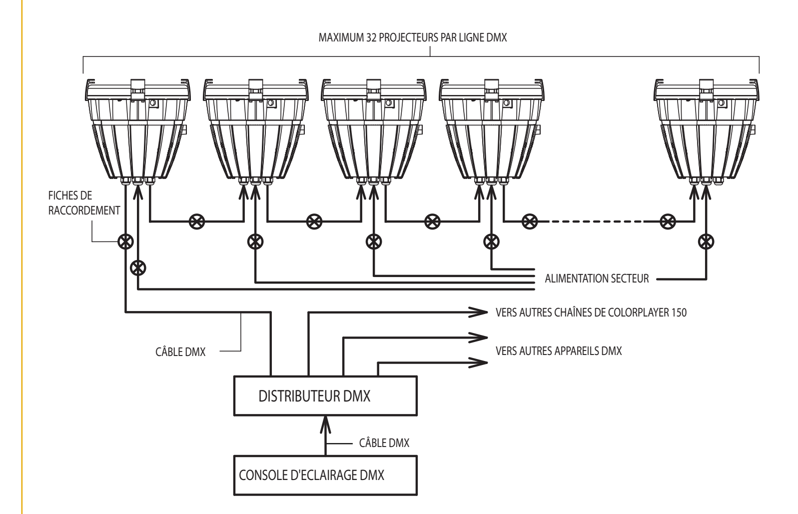
> FIL BLANC = DATA (-) -------➔ Broche 2 d'une fiche XLR3 ou XLR5

> FIL ROUGE = DATA (+)-------➔ Broche 3 d'une fiche XLR3 ou XLR5

Remarque :
Attention en utilisation à l'extérieur, car le rajout de fiches de type XLR classiques sur le **COLORPLAYER 150 3G** peut réduire l'indice de protection IP 65 de l'appareil. Ce type de connecteur présente en effet généralement un indice de protection inférieur (hors gamme spéciale étanche).

03. SYNOPTIQUE D'INSTALLATION DES PROJECTEURS COLORPLAYER 150 3G

Le schéma suivant illustre le raccordement d'une série de projecteurs **COLORPLAYER 150 3G** :



Le principe de raccordement de la liaison DMX est le suivant : le signal de commande DMX issu directement (ou indirectement, via un distributeur ou Splitter DMX) d'une console d''éclairage DMX est relié à l'entrée DMX du premier **COLORPLAYER 150 3G** à contrôler. L'entrée DMX du second **COLORPLAYER 150 3G** à contrôler est reliée à la sortie DMX du premier projecteur, et ainsi de suite pour réaliser une connexion en série des appareils sur la ligne DMX.

Les moyens de raccorder ainsi les projecteurs entre eux peuvent être réalisés de différentes manières, adaptées au type d'installation retenue.

En événement éphémère, l'installation et le raccordement des projecteurs **COLORPLAYER 150 3G** sera facilité par la mise en place préalable de connecteurs Mâle et Femelle enfichables sur les câbles DMX des projecteurs. Par exemple, les fiches XLR 3 broches et 5 broches sont mondialement employées pour réaliser des liaisons DMX démontables (mais attention à la réduction de l'indice de protection de l'appareil IP65 qui peut résulter de l'emploi de ces connecteurs). Il est ainsi facile d'utiliser des câbles de « rallonge DMX » standards pour s'adapter à la plupart des cas d'installation, en fonction des distances séparant les projecteurs.

L'installation pérenne de ces appareils quant à elle ne nécessite pas obligatoirement l'emploi de connecteurs enfichables, et les liaisons DMX entre les projecteurs peuvent être réalisées au moyen de simples boîtes de dérivation.

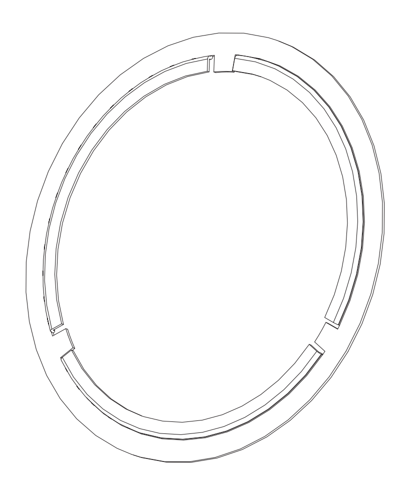
> La norme DMX 512 USITT impose le respect d'une limite physique maximale de 32 récepteurs DMX (en l'occurrence 32 projecteurs **COLORPLAYER 150 3G**) sur une même ligne de commande DMX.

> La norme DMX 512 USITT doit dans tous les cas être respectée pour effectuer le raccordement des projecteurs COLORPLAYER 150 3G.

Remarque :
Il est fortement recommandé d'installer sur la sortie DMX du dernier projecteur de la ligne DMX un « bouchon de fin de ligne DMX », disposant d'une résistance de 120 Ohms (reliée entre les signaux DATA + et DATA-), ceci afin d'assurer un fonctionnement correct de la ligne DMX et de prévenir les éventuelles pertubations du signal DMX.

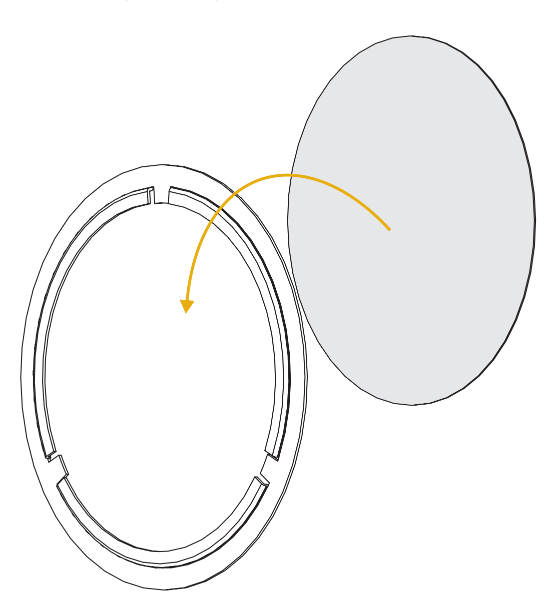
04. MONTAGE DU PORTE-FILTRE EXTERNE

Un porte-filtre externe est livré avec votre COLORPLAYER 150 3G (code produit AYRTON de cet accessoire : 022692).
Cet accessoire est illustré ci-dessous :

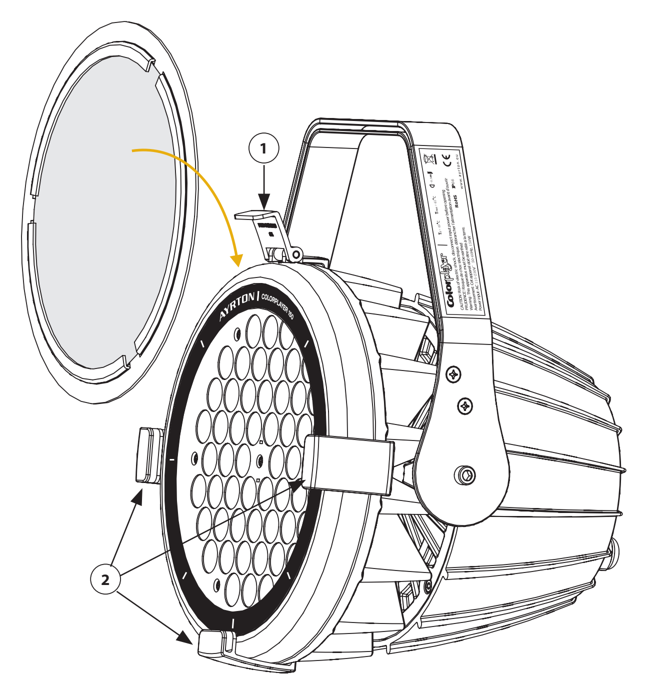


Ce porte-filtre permet d'y insérer un filtre spécifique AYRTON pour augmenter l'angle de diffusion du COLORPLAYER 150 3G. Une large gamme de filtres diffuseurs AYRTON de type VNSP, NSP, MFL ou WFL est disponible en option pour cet usage.

Le filtre diffuseur optionnel se glisse dans le porte-filtre de la manière suivante. Insérer le filtre dans 2 des griffes du porte-filtre, puis plier légèrement le filtre pour pouvoir le glisser dans la troisième griffe du porte-filtre (voir illustration suivante).



L'ensemble porte-filtre/filtre diffuseur s'installe sur le COLORPLAYER 150 3G en ouvrant la languette articulée (repère 1), puis en insérant cet ensemble dans les rainures correspondantes (repère 2), comme l'illustre le schéma suivant :



Remarque :
Il est conseillé de placer la face granuleuse du filtre diffuseur contre la vitre du COLORPLAYER 150 3G, ceci afin de protéger au mieux son côté traité des salissures diverses et traces de doigts, qui pourraient encrasser le filtre et réduire à terme ses performances.

05. MONTAGE D'UN FILTRE DIFFUSEUR À L'INTÉRIEUR DU COLORPLAYER 150 3G

Dans le cadre d'installations fixes, il est possible d'installer un filtre diffuseur AYRTON optionnel directement dans le COLORPLAYER 150 3G.
Ceci permet de conserver les performances optiques du filtre, en le préservant des salissures et des intempéries, augmentant ainsi considérablement sa durée de vie lors de l'usage du COLORPLAYER 150 3G en extérieur.

Cette installation nécessite l'ouverture du bloc optique de l'appareil, la mise en place d'un filtre diffuseur spécifique, puis le remontage de l'appareil.

ATTENTION :
Pendant cette intervention, vous allez avoir accès directement à certains composants sensibles de l'appareil, et une mauvaise manipulation peut entraîner un défaut de fonctionnement ou même un défaut d'étanchéité de l'appareil.
La garantie AYRTON ne pourra pas s'appliquer si un défaut de fonctionnement ou d'étanchéité survient après l'installation incorrecte d'un filtre à l'intérieur de l'appareil.
SI vous avez un quelconque doute quant à la réalisation de cette intervention, abstenez-vous de la réaliser par vous-même !
Contactez votre revendeur AYRTON, il pourra réaliser cette intervention en toute sécurité.

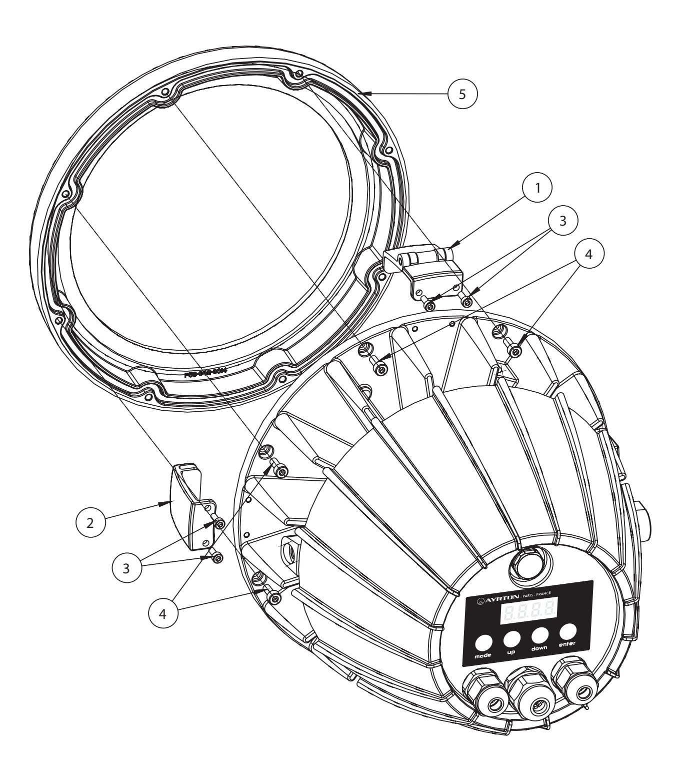


Si néanmoins vous souhaitez poursuivre cette opération, voici en détail la procédure à suivre.

Quelques outils seront nécessaires pour mener à bien cette opération, comme un tournevis cruciforme (empreinte PH1) et une clé Hexagonale de 3 mm.

1. OUVERTURE DU COMPARTIMENT OPTIQUE DE L'APPAREIL

L'illustration suivante indique le mode opératoire (la lyre de l'appareil n'est pas représentée par souci de clarté du dessin).



Placez votre COLORPLAYER 150 3G sur une surface de travail adaptée et exempte de souillures, poussières et liquides divers.

> Retirez les pattes de fixation du porte-filtre externe (repères 1 et 2) en dévissant totalement les vis (repères 3) qui retiennent ces pièces amovibles. Utilisez un tournevis cruciforme.

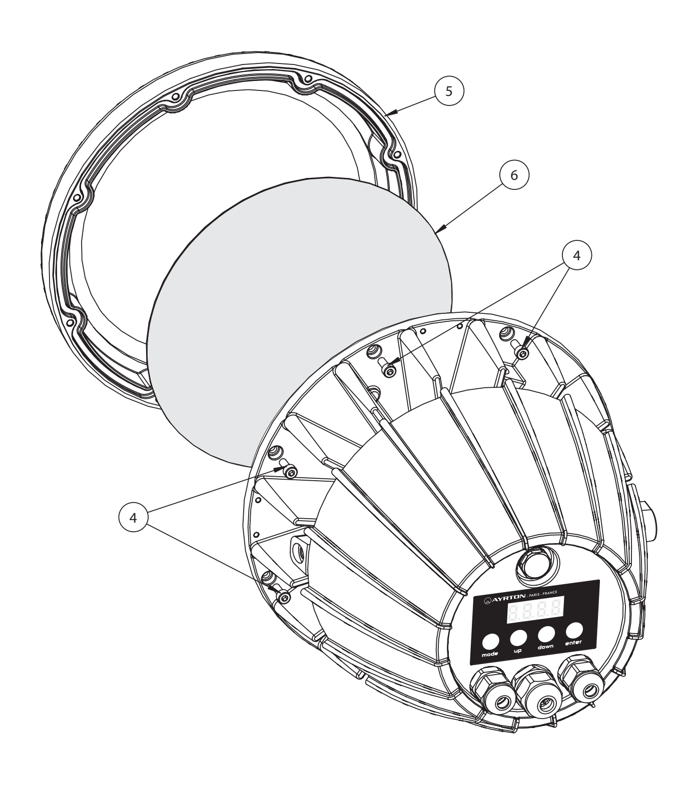
> À l'aide d'une clef BTR métrique de 3mm, dévissez puis retirez les 8 vis (repères 4) de la face avant de l'appareil.

> Retirez la face avant délicatement (repère 5), puis retirez également le joint en silicone.

ATTENTION,
à partir de cet instant, vous avez accès à des composants sensibles de l'apppareil, travaillez avec précaution.

2. INSTALLATION DU FILTRE ET FERMETURE DE L'APPAREIL

L'illustration suivante indique le mode opératoire (la lyre de l'appareil n'est pas représentée par souci de clarté du dessin).



> Posez la face avant de l'appareil (repère 5) sur votre plan de travail, sérigraphie vers le bas et logement du joint vers le haut.

> Mettez en place le filtre diffuseur AYRTON (repère 6) dans l'espace disponible à l'intérieur de la face avant.

> Replacez si nécessaire le joint d'étanchéité dans le logement prévu de la face avant du COLORPLAYER 150 3G.

> Posez délicatement le corps du COLORPLAYER 150 3G sur la face avant de l'appareil, en gardant une attention particulière à ce que le joint se place correctement sur toute la périphérie de l'appareil.

> Remettez les 8 vis de la face avant en place en les vissant sur quelques tours seulement, sans les serrer complètement. Lorsque toutes ces vis sont en place, vous pouvez ensuite les serrer totalement.

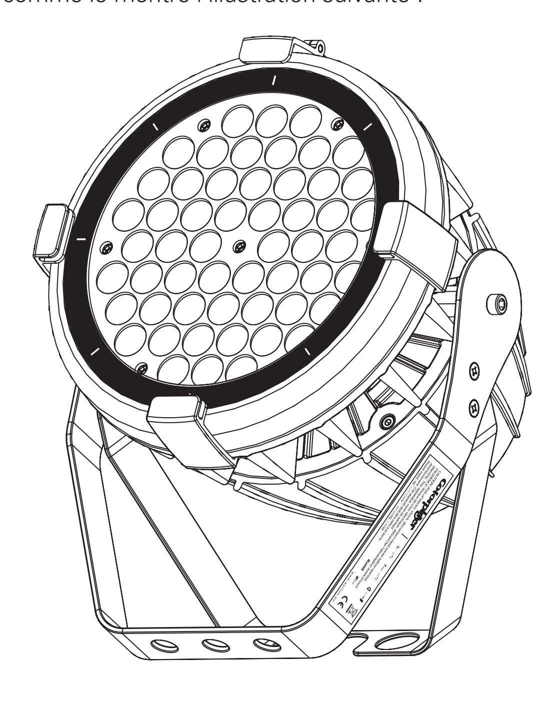
Note :
Les pattes amovibles constituant les supports du porte-filtre externe ne nécessitent pas d'être remontées sur l'appareil lorsqu'un filtre est installé directement dans le projecteur. Conservez ces pièces de manière à en disposer ultérieurement si nécessaire.

L'intervention est maintenant terminée, il reste à vérifier le fonctionnement correct de votre COLORPLAYER 150 3G avant son utilisation.

06. FIXATION DU PROJECTEUR

Votre COLORPLAYER 150 3G peut être posé au sol ou fixé sur une structure, ceci dans toutes les positions, sans en altérer son fonctionnement.

L'appareil peut être posé au sol, fixé par une ou plusieurs vis M12 maintenant la lyre de l'appareil.
Le COLORPLAYER 150 3G peut également être simplement posé sur le sol, ceci grâce à sa double lyre spécifique qui peut être dépliée pour assurer la stabilité nécessaire au projecteur, comme le montre l'illustration suivante :



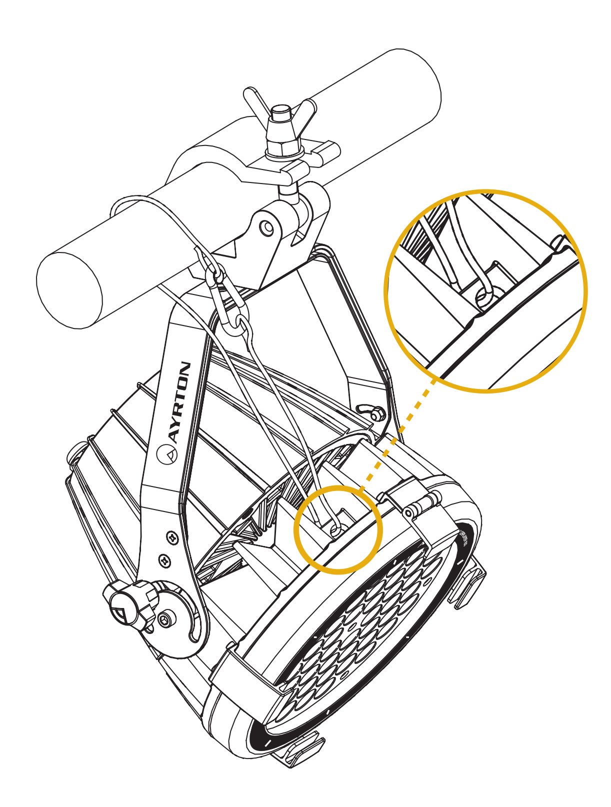
Pour fixer votre COLORPLAYER 150 3G à une structure porteuse, vous devez utiliser des colliers de suspension avec filetage M12 (non livrés). Ils doivent êtres homologués et pouvoir supporter une charge 10 fois supérieure au poids du projecteur pendant 1 heure et ce sans aucune déformation.

Fixez le collier de suspension sur le trou central de la lyre de l'appareil à l'aide d'un vis M12 et d'un écrou (ces éléments de visserie doivent être de classe 8.8 minimum). Utilisez des rondelles plates M12 entre les différents éléments, et assurez-vous que la fixation réalisée ne risque pas de se desserrer. L'usage d'écrous frein est recommandé.

Avant d'accrocher votre COLORPLAYER 150 3G à la structure, vérifiez que les accessoires associés (porte-filtre externe par exemple) soient correctement fixés.

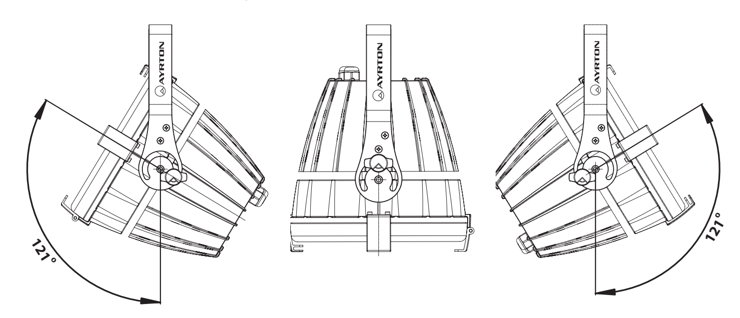
Accrochez votre COLORPLAYER 150 3G sur la structure porteuse en dirigeant l'axe du bloc optique vers la zone à éclairer. Prenez soin de bien verrouiller les colliers de suspension.

Vous devez installer une élingue de sécurité indépendante pour suppléer la défaillance du dispositif de suspension principal. Cette élingue de sécurité doit pouvoir supporter une charge 10 fois supérieure au poids du projecteur.
L'élingue de sécurité doit être fixée à l'anneau de sécurité du COLORPLAYER 150 3G, constitué d'un trou aménagé dans le radiateur du bloc optique de l'appareil.
Le schéma suivant illustre la fixation correcte d'un COLORPLAYER 150 3G sur un support de type structure tubulaire :



07. ORIENTATION DU PROJECTEUR

Le COLORPLAYER 150 3G peut être orienté autour de l'axe de rotation de sa lyre de 121° dans chaque sens, soit une amplitude d'orientation totale de 242°, comme l'illustre le schéma suivant . Il est verrouillé dans la position choisie en serrant la molette dédiée à cet usage, située sur l'un des côtés de la lyre.



ATTENTION :
Vous ne devez effectuer le réglage de l'orientation du projecteur que lorsque celui-ci est froid (c'est-à-dire lorsqu'il vient d'être mis sous tension).

À l'utilisation, le projecteur COLORPLAYER 150 3G chauffe, ceci est un phénomène normal, et certaines parties extérieures de l'appareil sont susceptibles d'atteindre 80°C (particulièrement le radiateur du bloc optique). Abstenez-vous de toucher cette zone chaude lorsque le projecteur est allumé pour prévenir tout risque de brûlures.

07. PROTOCOLE DMX

Le **COLORPLAYER 150 3G** est disponible en plusieurs versions de sources lumineuses à LED.
Les différentes versions proposées sont :

COLORPLAYER 150 3G RGB Full Color
Ce projecteur dispose de sources lumineuses LED « multi-chip », réunissant dans chaque LED trois sources Rouge, Vert et Bleu, ce qui permet d'obtenir une palette de 16,7 millions de couleurs, par trichromie additive. L'avantage de ce système est le faisceau lumineux sortant de l'appareil est homogène, d'une teinte unique. Le phénomène de décomposition des couleurs visible dans les ombres portées est également minimisé avec l'emploi de LED « multi-chip ».

COLORPLAYER 150 3G RGB+AW
Ce projecteur associe des sources lumineuses LED de type ROUGE, VERT, BLEU, AMBRE et BLANC, ce qui permet d'obtenir une très large palette de 1,099 billion de couleurs, en exploitant le principe de la trichromie additive associée au principe de lumière blanche à température de couleur variable. La palette de couleur offerte par ce projecteur est très riche, et les teintes les plus pastels jusqu'aux teintes les plus saturées peuvent facilement être obtenues. L'indice de rendu des couleurs de ce projecteur est particulièrement élevé, ce qui permet lors de l'usage de ce projecteur pour générer de la lumière blanche de ne pas dénaturer la couleur des objets éclairés.

COLORPLAYER 150 3G AWW
Ce projecteur associe les sources lumineuses LED de type AMBRE et BLANC, qui permet d'obtenir une lumière blanche à température de couleur variable, exploitable de 2800°K à 6700°K.

Suivant le type de **COLORPLAYER 150 3G** utilisé, le protocole DMX de ces appareils est différent, le nombre de canaux DMX requis pour leur contrôle varie.

De plus, ces appareils disposent de plusieurs Modes DMX, qui offrent des possibilités de contrôle plus ou moins étendues, on peut en effet adapter le nombre de canaux DMX nécessaire pour le fonctionnement de l'appareil. Une grande souplesse de contrôle par l'utilisateur en fonction de ses besoins spécifiques est ainsi proposée.

01. PROTOCOLE DMX DU COLORPLAYER 150 3G RGB FULL COLOR

Le **COLORPLAYER 150 3G RGB FULL COLOR** peut être configuré dans 3 MODES DMX différents.
Le Mode DMX qui convient le mieux à l'utilisateur est sélectionné via le menu MODE de l'appareil.

COLORPLAYER 150 3G RGB Full Color			
MODE DMX Nombre de canaux DMX utilisés	MODE 1 3 ch	MODE 2 4 ch	MODE 3 6 ch
FONCTION du canal concerné :			
ROUGE	1	1	1
VERT	2	2	2
BLEU	3	3	3
STROBE	-	-	4
MACRO DE COULEURS	-	-	5
DIMMER	-	4	6

02. PROTOCOLE DMX DU COLORPLAYER 150 3G RGB+AW

Le **COLORPLAYER 150 3G RGB+AW** peut être configuré dans 6 MODES DMX différents.
Le Mode DMX qui convient le mieux à l'utilisateur est sélectionné via le menu MODE de l'appareil.

COLORPLAYER 150 3G RGB+AW			
MODE DMX Nombre de canaux DMX utilisés	MODE 1 5 ch	MODE 2 6 ch	MODE 3 8 ch
FONCTION du canal concerné :			
ROUGE	1	1	1
VERT	2	2	2
BLEU	3	3	3
AMBRE	4	4	4
BLANC	5	5	5
STROBE	-	-	6
MACRO DE COULEURS	-	-	7
DIMMER	-	6	8

03. PROTOCOLE DMX DU COLORPLAYER 150 3G AWW

Le **COLORPLAYER 150 3G AWW** peut être configuré dans 6 MODES DMX différents.
Le Mode DMX qui convient le mieux à l'utilisateur est sélectionné via le menu MODE de l'appareil.

COLORPLAYER 150 3G AWW			
MODE DMX Nombre de canaux DMX utilisés	MODE 1 2 ch	MODE 2 3 ch	MODE 3 5 ch
FONCTION du canal concerné :			
AMBRE	1	1	1
BLANC	2	2	2
STROBE	-	-	3
TEMPÉRATURE DE COULEUR	-	-	4
DIMMER	-	3	5

04. FONCTIONS SPÉCIALES

1. FONCTION « STROBE »

Effet de Flashs sur la lumière émise par l'appareil à vitesse variable.
La commande de cette fonction est proportionnelle.
La vitesse des flashs augmente en correspondance avec la valeur DMX envoyée sur le canal DMX concerné.

Le tableau suivant indique les vitesses obtenues tous les 5% de la valeur du canal DMX.

VALEURS DMX du canal de STROBE		Vitesse de la fonction STROBE (flashs par seconde)
%	**0-255**	
< à 6 %	0-15	OFF
6 %	16	0,89
10 %	26	1,08
15 %	38	1,28
20 %	51	1,51
25 %	64	1,72
30 %	77	2
35 %	89	2,27
40 %	102	2,63
45 %	115	2,94
50 %	128	3,33
55 %	140	3,84
60 %	153	4,54
65 %	166	5
70 %	179	6,25
75 %	191	7,14
80 %	204	10
85 %	217	12,5
90 %	230	16,5
95 %	242	25
98-100 %	250-255	OFF

2. FONCTION « MACRO DE COULEURS »

Variation de couleur pré-programmée sur le spectre chromatique à vitesse variable. Cette fonction n'est disponible que sur les COLORPLAYER 150 3G en version RGB Full Color et RGB+AW. La commande de cette fonction est proportionnelle. L'ordre de défilement de la Macro de Couleurs, qui évolue en fondu-enchaîné (mélange progressif des couleurs entre elles), correspond au cycle suivant :



La vitesse de variation de la Macro de couleurs augmente en correspondance avec la valeur DMX envoyée sur le canal DMX concerné. Le tableau suivant indique les vitesses obtenues tous les 5% de la valeur du canal DMX concerné.

VALEURS DMX du canal de MACRO		Vitesse de défilement de la Macro de couleurs
%	**0-255**	
< à 3 %	0-7	OFF
3 %	8	37 min
5 %	13	35 min 51 sec
10 %	26	32 min 53 sec
15 %	38	30 min 9 sec
20 %	51	27 min 11 sec
25 %	64	24 min 13 sec
30 %	77	21 min 15 sec
35 %	89	18 min 31 sec
40 %	102	15 min 33 sec
45 %	115	12 min 36 sec
50 %	128	9 min 38 sec
55 %	140	6 min 54 sec
60 %	153	3 min 56 sec
65 %	166	1 min 8 sec
70 %	179	32 sec
75 %	191	13,7 sec
80 %	204	9 sec
85 %	217	5 sec
90 %	230	2,88 sec
93-100 %	238-255	2,16 sec

3. FONCTION « DIMMER »

Gère l'intensité générale de la lumière émise par l'appareil.
La commande de cette fonction est proportionnelle.
Il est à noter que d'origine (valeurs usine par défaut), le fonctionnement du canal du DIMMER est inversé.

Valeur DMX	DIMMER INVERSÉ (Réglage d'usine par défaut)	DIMMER NORMAL (Réglable via menu OPTON)
0%	OUVERT	FERMÉ
Variation de 0% vers 100%	Fermeture proportionnelle	Ouverture proportionnelle
100%	FERMÉ	OUVERT

Le dimmer peut être réglé en mode normal (0%= Dimmer fermé / 100%= Dimmer ouvert) via le menu OPTIONS (OPt) de l'appareil.

4. FONCTION « TEMPÉRATURE DE COULEUR »

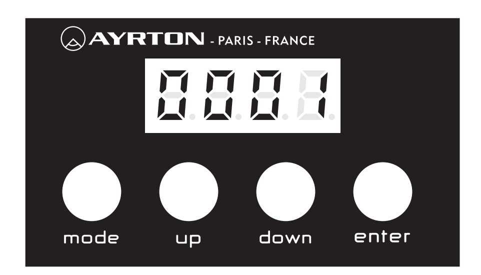
Fonction permettant sur un seul canal de faire varier proportionnellement la température de COULEUR (°K) de la lumière émise par l'appareil depuis la température de couleur la plus basse jusqu'à la température de couleur la plus haute.
Cette fonction n'est disponible que sur le COLORPLAYER 150 3G en version AWW.

Canal à 0 : AMBRE seulement
Canal à 128 : AMBRE + BLANC à 100%
Canal à 255 : BLANC seulement (6700°K)

La Température de Couleur de la lumière émise par le projecteur augmente en correspondance avec la valeur DMX envoyée sur le canal DMX concerné.

08. CONTRÔLE

Le COLORPLAYER 150 3G dispose d'une interface utilisateur intégrée, composée d'un afficheur à LEDs à 4 digits et de 4 touches, situés sur la face avant de l'appareil.
Ces éléments permettent l'accès au menu déroulant du COLORPLAYER 150 3G, autorisant la consultation ou la modification de ses paramètres, tels que :
> Adresse DMX
> Mode de fonctionnement (nombre de canaux DMX)
> Compteur Horaire
> Température interne
> Version de logiciel
> Etc



01. TOUCHES INFRA-ROUGE

La navigation dans le menu déroulant du COLORPLAYER 150 3G s'effectue à l'aide des 4 touches infra-rouges situées sur la face avant de l'appareil.

Les fonctionnalités de ces touches dont décrites ci-dessous.

Touche MODE
Effectue un retour en arrière dans l'arborescence du menu déroulant
Permet de revenir à l'affichage de base de l'afficheur

Touche UP
Passe à la rubrique suivante du menu
Permet d'augmenter une valeur sélectionnée

Touche DOWN
Passe à la rubrique précedente du menu
Permet de diminuer une valeur sélectionnée

Touche ENTER
Permet de rentrer dans une rubrique du menu déroulant
Valide une sélection

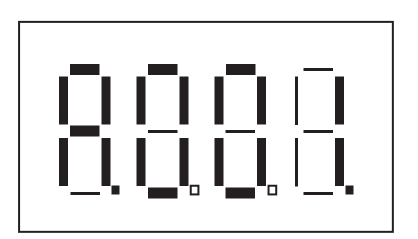
Les touches infra-rouges s'auto-ajustent à chaque mise sous tension du COLORPLAYER 150 3G, puis s'ajustent en permanence lors de son fonctionnement, ceci afin de s'adapter aux conditions lumineuses extérieures.

En effet, suivant les conditions d'éclairage ambiant où est situé le COLORPLAYER 150 3G, le rayonnement infra-rouge perçu par ces touches diffère et doit être pris en considération par le logiciel interne de l'appareil.
Vous devez vous abstenir d'agir sur les touches de l'appareil durant la mise en route de celui-ci (attendre que l'afficheur de l'appareil passe en Mode Veille).

Remarque :
Des conditions d'éclairage extérieures présentant un niveau d'infra-rouges élevé (lumière du soleil par forte luminosité, éclairage halogène puissant, lumière à base de tubes fluorescents, etc) peuvent rendre délicat la manipulation des touches de l'appareil.
Veillez dans la mesure du possible à limiter l'éclairement des touches du COLORPLAYER 150 3G par ce type d'éclairage durant la manipulation des touches de celui-ci.
Une méthode simple consiste à placer une main au dessus de la zone afficheur/touches pour former un écran pare-soleil, pendant que l'autre main agit sur les touches pour naviguer dans le menu du COLORPLAYER 150 3G.

02. AFFICHEUR

Un afficheur à LEDS à 4 digits permet la lecture des informations du menu déroulant de l'appareil.
Cet afficheur présente l'aspect suivant :



L'affichage par défaut du **COLORPLAYER 150 3G** (lorsque celui-ci est déverrouillé) correspond à l'adresse DMX réglée sur celui-ci (adresse DMX 001 dans dans l'illustration ci-dessus), ou indique le nom du Mode autonome actif sur l'appareil le cas échéant.

L'affichage « A001 » par exemple indique que l'appareil est paramétré en adresse DMX 001, et que son 1er canal de contrôle réagit à l'adresse 001.
Il est à noter que le **COLORPLAYER 150 3G** est paramétré par défaut en adresse DMX 001 en usine.

Le point fixe allumé à gauche de l'afficheur est un indicateur de présence tension.
Ce voyant, qui reste allumé même lorsque le **COLORPLAYER 150 3G** est en mode Veille, garanti que l'appareil est alimenté.

Si un signal DMX est présent, le point en bas à droite de l'afficheur clignote une fois par seconde pour indiquer la présence de ce signal de commande.
Ce voyant est actif même si le **COLORPLAYER 150 3G** est en mode Veille.

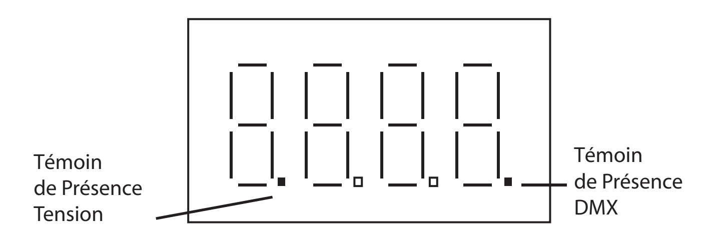
Lors de la mise sous tension du **COLORPLAYER 150 3G**, l'afficheur indique successivement la version de logiciel installée, puis le Mode de fonctionnement de l'appareil (adresse DMX ou le nom de l'un des modes autonomes).
L'afficheur passe ensuite en Mode Veille si le Mode DMX est actif (afficheur éteint, seuls restent actifs les points témoins) ou reste allumé en permanence, indiquant l'un des Modes autonomes en cours (si l'appareil est réglé dans l'un de ces Modes).
Dans tous les cas, les touches de l'appareil sont verrouillées et la navigation dans le menu du **COLORPLAYER 150 3G** nécessite au préalable de déverrouiller celui-ci.

03. MODE VEILLE ET DÉVERROUILLAGE DU COLORPLAYER 150 3G

Si aucune action n'a été effectuée sur les touches du **COLORPLAYER 150 3G**, l'appareil passe rapidement en mode VEILLE automatiquement.

Dans ce mode VEILLE, le **COLORPLAYER 150 3G** est opérationel, mais l'afficheur est éteint, seuls restent allumés les témoins de présence Tension (allumage parmanent) et de présence DMX (cligottant 1 fois par seconde si le signal DMX est présent).

L'afficheur du **COLORPLAYER 150 3G** présente dans ce mode VEILLE l'aspect suivant :



Pour déverrouiller le **COLORPLAYER 150 3G** lorsqu'il est dans le mode VEILLE, il faut :

Appuyer simultanément sur les touches MODE et ENTER (les 2 points du milieu de l'afficheur sont s'allumer)

Puis appuyer simultanément sur les touches UP et DOWN

L'afficheur du **COLORPLAYER 150 3G** redevient actif, vous pouvez alors modifier ses paramètres ou consulter les informations relatives à l'appareil qui sont stockées dans sa mémoire interne.

SI vous n'effectuez aucune action sur ses touches, le **COLORPLAYER 150 3G** repassera alors rapidement en mode VEILLE automatiquement.

Remarque :
Si l'un des Modes AUTONOME ou le Mode MASTER/SLAVE est actif sur l'appareil, l'afficheur ne s'éteindra jamais et indiquera le Mode actif, mais les touches seront verrouillées de la même manière.
La même procédure doit être effectuée pour déverrouiller l'appareil et accéder à son menu.
L'afficheur du **COLORPLAYER 150 3G** indique selon le Mode Autonome activé :

run | bAcP | P.on | MASt | SLAu

09. MENU DU COLORPLAYER 150 3G

01. ORGANIGRAMME DU MENU DU COLORPLAYER 150 3G

Le menu déroulant du COLORPLAYER 150 3G est organisé de la façon suivante :

Déverrouiller l'accès au menu en appuyant sur :
Mode + Enter
Puis sur :
Up + Down

Utilisation des Touches :
Mode : Retour d'un cran dans le menu
Enter: Entre dans un sous-menu / Valide une sélection
Up : Affiche le menu suivant / Incrémente une valeur
Down : Affiche le menu précédent / Décrémente une valeur

. . — Mode VEILLE (Touches verrouillées) Témoins de présence Tension et DMX actifs
Déverrouiller
Axxx — Affichage de Base (xxx Indique l'adresse DMX réglée)

- **Addr** → Axxx → Axxx — Réglage de l'Adresse DMX
- **ModE** → xx CH → xx CH — Réglage du Mode DMX
- **OpT**
  - dIMM → d.InV ou d.nor — Réglage du Mode du Dimmer (Normal ou Inversé)
  - dFLt — Restaure les paramètres par Défaut
  - LUMI → ArCh ou Entr — Réglage des performances lumineuses de l'appareil
  - C.Col → On ou OFF — Activation / Désactivation du Mode Constant Color
- **InFo**
  - Id.no → xxxxxxxx — Affiche le Numéro d'Identifiant (ID) de l'appareil
  - Curr → rGb (RGB Full Color) ou rGbA (RGB+AW) ou AWW — Affiche le type de combinaison de Sources LED piloté par l'électronique de l'appareil (non modifiable)
  - Hour → HuSr — Affiche le Compteur Horaire Utilisateur (ré-initialisable); Htot — Affiche le Compteur Horaire Total (non ré-initialisable)
  - tEMP → tuSr — Affiche la Température Utilisateur Maximale (ré-initialisable); tMA — Affiche la Température Maximale (non ré-initialisable); tCur — Affiche la température actuelle
  - SoFt → Vx.xx — Affiche la Version de Logiciel de l'appareil
- **Auto**
  - cFG
    - LVL → R — Réglage du niveau du ROUGE; G — Réglage du niveau du VERT; B — Réglage du niveau du BLEU; A — Réglage du niveau de l'AMBRE; W — Réglage du niveau du BLANC (Affichage variable suivant le type de l'appareil); dIMM — Réglage du niveau du DIMMER
    - dYn → SPEd — Réglage de la vitesse de variation des couleurs ou CoL.t — Réglage de la Température de Couleur; dIMM — Réglage du niveau du DIMMER
  - ACtI → OFF (Inactif) ou rUn (Lancement du Mode AUTONOME en Manuel (s'arrête à l'extinction de l'appareil)) ou bACP (Lancement du Mode AUTONOME en BACKUP si le signal DMX est absent) ou P. On (Lancement du Mode AUTONOME Automatique à la Mise sous Tension)
  - MA.SL → OFF ou MASt. ou SLAV. — Sélection du Mode Maître/Esclave : OFF ou MASTER ou SLAVE

COLORPLAYER 150 3G
Architecture du Menu Utilisateur

Version Logicielle V1.0

02. MENU ADRESSE DMX



Ce menu permet le réglage de l'adresse DMX du **COLORPLAYER 150 3G**.

Appuyer sur la touche **Enter.**
A sur l'afficheur clignote.
Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler l'adresse DMX souhaitée pour l'appareil.
Appuyer sur la touche **Enter** pour Valider votre sélection, ou sur la touche **Mode** pour sortir de ce menu sans appliquer vos modifications d'adresse DMX.

03. MENU MODE DMX



Ce menu permet de régler le mode de fonctionnement DMX du **COLORPLAYER 150 3G**.
Ce mode de fonctionnement détermine le nombre de canaux DMX requis pour le contrôle en DMX du **COLORPLAYER 150 3G**.
Le nombre de canaux DMX de contôle requis diffère suivant la nature de votre **COLORPLAYER 150 3G**.

Si votre **COLORPLAYER 150 3G** est en version **RGB Full Color** (doté de LEDs tricolores Rouges, Vertes et Bleues), le nombre de canaux de contrôle disponible est au choix de l'utilisateur :
3 canaux DMX (03cH)
4 canaux DMX (04cH)
6 canaux DMX (06cH)

Si votre **COLORPLAYER 150 3G** est en version **RGB+AW** (combinaison de LEDs Rouges, Vertes, Bleues, Ambres et Blanches), le nombre de canaux de contrôle disponible est au choix de l'utilisateur :
5 canaux DMX (05cH)
6 canaux DMX (06cH)
8 canaux DMX (08cH)

Si votre **COLORPLAYER 150 3G** est en version **AWW** (combinaison de LEDs Ambres et Blanches), le nombre de canaux de contrôle disponible est au choix de l'utilisateur :
2 canaux DMX (02cH)
3 canaux DMX (03cH)
5 canaux DMX (05cH)

Appuyer sur la touche **Enter.**
cH sur l'afficheur clignote.

Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler le Mode DMX souhaité pour l'appareil.

Appuyer sur la touche **Enter** pour Valider votre sélection, ou sur la touche **Mode** pour sortir de ce menu sans appliquer vos modifications de nombre de canaux DMX exploités.

04. MENU OPTIONS



Ce menu permet d'accéder aux options du **COLORPLAYER 150 3G**.
Ce menu présente 4 rubriques : DIMMER / DÉFAUT / LUMINOSITÉ / CONSTANT COLOR, accessibles par les touches Up et Down de l'appareil.

1. DIMMER



Ce menu permet de déterminer le sens de variation du dimmer (gradateur).

Dimmer inversé (d.inv)
Le fonctionnement du dimmer est inversement proportionnel à la variation de commande DMX.
Si la valeur de commande DMX est à 0%, le Dimmer est ouvert.
Si la valeur de commande DMX est à 100%, le Dimmer est fermé.

Dimmer normal (d.nor)
Le fonctionnement du dimmer est proportionnel à la variation de commande DMX.
Si la valeur de commande DMX est à 0%, le Dimmer est fermé
Si la valeur de commande DMX est à 100%, le Dimmer est ouvert.

Appuyer sur la touche **Enter.**
d. sur l'afficheur clignote.
Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler le contrôle du Dimmer souhaité pour l'appareil.
Appuyer sur la touche **Enter** pour Valider votre sélection, ou sur la touche **Mode** pour sortir de ce menu sans appliquer vos modifications sur le Dimmer.

2. VALEURS PAR DÉFAUT



Ce menu permet de restaurer les valeurs par défaut réglées dans le **COLORPLAYER 150 3G** en sortie d'usine, à savoir :
Adresse DMX :001
> Mode DMX : 6 canaux DMX (version RGB Full Color)
> Mode DMX : 8 canaux DMX (version RGB+AW)
> Mode DMX : 2 canaux DMX (version AWW)
> Dimmer inversé
> Mode Entertainment Activé
> Mode Constant Color OFF
> Valeurs enregistrés dans les Modes Autonomes remises à Zéro (sauf valeur du Dimmer qui reste à 100%)
> Activation Mode autonome OFF
> Mode Master/SLAVE OFF
> Pas de remise à Zéro des compteurs Horaires et Température

Dans ce menu, appuyer sur la touche **Enter** : les 4 points de l'afficheur s 'allument un à un, puis l'afficheur revient sur l'affichage (dFLt). Le **COLORPLAYER 150 3G** a repris les réglages d'usine initiaux.
Appuyer sur **Mode** pour sortir de ce menu.



3. LUMINOSITÉ



Ce menu permet de régler la lumisosité de l'appareil.
Il existe 2 modes distincts dans le **COLORPLAYER 150 3G** :
Le **Mode « Entertainment » (Entr)**, qui permet de tirer le meilleur parti de la puissance de l'appareil, ceci en fonction des conditions de température extérieures. Lorsque le **COLORPLAYER 150 3G** est froid, la puissance disponible est maximale. Si sa température augmente trop, le **COLORPLAYER 150 3G** diminuera progressivement sa puissance pour garantir sa régulation thermique. Ce mode est préconisé pour des événements éphémères où l'éclairage du **COLORPLAYER 150 3G** doit être optimal.

Le **mode « Architectural » (ArcH)**, qui garanti une stabilité du flux lumineux de l'appareil, en contrepartie d'un flux lumineux moins élevé que pour le mode « Entertainment ». Ce mode est préconisé dans le cadre d'installations en fixe du **COLORPLAYER 150 3G** où la constance de flux est importante. Il est aussi recommandé d'utiliser ce mode dans les cas où le **COLORPLAYER 150 3G** est très souvent sollicité à des valeurs proches de 100% de sa puissance.

Dans ce menu, appuyer sur la touche **Enter.**
Le mode Entertainement **(Entr)** ou Architectural **(ArcH)** s'affiche suivant le cas.
Appuyer une nouvelle fois sur la touche **Enter** fait clignoter la sélection.
Agir sur les touches **Up** ou **Down** pour modifier la sélection.
Appuyer sur la touche **Enter** pour Valider votre sélection, ou sur la touche **Mode** pour sortir de ce menu sans appliquer vos modifications.

4. MODE CONSTANT COLOR



Ce menu permet de régler la constance de la couleur générée par le **COLORPLAYER 150 3G**. Ce mode permet d'éviter le phénomène de dégradation de couleur progressive généralement constaté sur les projecteurs dotés de sources lumineuses à LEDs, qui se produit lorsque l'appareil chauffe.
Ce Mode peut être activé ou désactivé dans le **COLORPLAYER 150 3G**, ce qui produit les effets suivants :

Mode « CONSTANT COLOR ON » (c.coL = ON):
Dans ce Mode, le logiciel interne de l'appareil compense automatiquement le phénomène de dégradation de la colorimétrie qui se produit lorsque le projecteur devient chaud à l'usage, préservant ainsi les couleurs réglées lorsque celui-ci était froid. En contrepartie, lorsque le Mode CONSTANT COLOR est activé, la luminosité générale de l'appareil est susceptble de diminuer. Ce Mode est préconisé lorsque l'appareil est destiné à éclairer conjointement avec d'autres projecteurs de même type une cible quelconque dans une couleur pré-réglée (ou avec changement de couleur lent) pour une longue période. Ce mode est par nature particulièrement adapté aux contraintes de l'éclairage Architectural.

Mode « CONSTANT COLOR OFF » (c.coL = OFF) :
La fonction est désactivée, aucune compensation de colorimétrie en fonction de la température n'est activée. La quantité de lumière disponible avec le **COLORPLAYER 150 3G** est maximale lorsque cette fonction est désactivée, mais la nature des couleurs réglée sur l'appareil est susceptible de se dégrader lorsque l'appareil chauffe (ceci car les LED de type Rouge et Ambre perdent en efficacité notablement avec l'élévation de la température). Ce Mode classique est préconisé pour l'éclairage événementiel et la plupart des applications d'éclairage éphémère, où la quantité maximale de lumière disponible est privilégiée.

Dans ce menu, appuyer sur la touche **Enter.**
Le mode **on** ou **oFF** s'affiche suivant le cas.
Appuyer une nouvelle fois sur la touche **Enter** fait clignoter la sélection.
Agir sur les touches **Up** ou **Down** pour modifier la sélection.
Appuyer sur la touche **Enter** pour Valider votre sélection, ou sur la touche **Mode** pour sortir de ce menu sans appliquer vos modifications.

05. MENU INFORMATIONS



Ce menu donne l'accès à certaines informations consultables sur le **COLORPLAYER 150 3G**.
Ce menu propose 5 rubriques, Numéro d'Identifiant / Version de logiciel / Température / Compteur Horaire / Information sur les combinaisons de LEDs installées, accessibles par les touches Up et Down de l'appareil.

1. NUMÉRO D'IDENTIFIANT



Ce menu permet de voir le Numéro d'IDentifiant du **COLORPLAYER 150 3G**. C'est ce numéro qui est reconnu par l'interface de paramétrage externe optionnelle COUGAR 3G.
Ce numéro est également signalé sur une étiquette (ID. Number) apposée sur la lyre de suspension du **COLORPLAYER 150 3G**.

Appuyer sur la touche **Enter**, le numéro de l'appareil défile sur l'afficheur (10 caractères).
Appuyer sur la touche **Mode** pour sortir de ce menu.

2. VERSION DE LOGICIEL



Ce menu permet de visualiser la version de logiciel installée dans le **COLORPLAYER 150 3G**.
Appuyer sur la touche **Enter.**
La version de logiciel apparaît sur l'afficheur, du type **vX.X.X**
Appuyer sur la touche **Mode** pour sortir de ce menu.



3. TEMPÉRATURE



Ce menu permet de visualiser la température interne de l'appareil.
Ce menu propose 3 rubriques, accessibles par les touches Up et Down de l'appareil :
Température Utilisateur (tuSr), qui peut être remise à zéro.
Température Maximale (tMA), qui ne peut pas être remise à zéro.
Température actuelle (tcur).

Température Utilisateur



Appuyer sur la touche **Enter.**
L'afficheur indique une information du type **t XX**, où XX est la température interne maximale en degrés Celcius (°C) enregistrée par l'appareil depuis la dernière remise à zéro de ce paramètre.
Maintenir la touche **Enter** enfoncée pendant 3 secondes pour remettre cette valeur à zéro si nécessaire, ensuite et sinon appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

Température maximale



Appuyer sur la touche **Enter.**
L'afficheur indique une information du type **t XX**, où XX est la valeur de la température maximale interne enregistrée depuis le début de l'existence du **COLORPLAYER 150 3G**. (valeur exprimée également en degrés Celcius).
Cette valeur ne peut pas être remise à zéro.
Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

Température actuelle



Appuyer sur la touche **Enter.**
L'afficheur indique une information du type **tXX**, où XX est la valeur instantanée de la température interne du **COLORPLAYER 150 3G**, exprimée en degrés Celcius.
Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

4. COMPTEUR HORAIRE



Ce menu permet de visualiser l'âge de l'appareil, exprimé en heures.
Ce menu propose 2 rubriques, accessibles par les touches Up et Down de l'appareil :
Compteur Horaire Utilisateur (HuSr), qui peut être remis à zéro.
Compteur Horaire Total (Htot), qui ne peut pas être remis à zéro.

Compteur Horaire Utilisateur



Appuyer sur la touche **Enter.**
L'afficheur indique une information du type **H XX.X**, où XX.X est le nombre d'heures d'utilisation du **COLORPLAYER 150 3G** depuis la dernière remise à zéro de ce paramètre. Lorsque le nombre d'heures dépasse un nombre affichable sur 3 caractères, cette valeur devient défilante sur l'afficheur.
Maintenir la touche **Enter** enfoncée pendant 3 secondes pour remettre cette valeur à zéro si nécessaire, ensuite et sinon appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

Compteur Horaire Total



Appuyer sur la touche **Enter.**
L'afficheur indique une information du type **H XX.X,** où XX.X est le nombre d'heures total de fonctionnement du **COLORPLAYER 150 3G**.
Cette valeur ne peut pas être remise à zéro, et reflète l'âge de l'appareil.
Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

5. INFORMATION SUR LES COMBINAISONS DE LEDS INSTALLÉES



Ce menu indique pour quel type de combinaison de sources lumineuses LEDs l'électronique de commande du **COLORPLAYER 150 3G** a été paramétrée en usine.
Ce menu est indicatif, aucune modification n'est possible par l'utilisateur.
Pour information, le contrôle des LEDs de nature différentes impose une adaptation des paramètres internes de commande, et le nombre de canaux DMX requis par l'appareil varie en fonction des LEDs implantées dans celui-ci.
Cette information n'est pas utile pour l'utilisateur de l'appareil, elle doit cependant être vérifiable par le technicien chargé de la maintenance du **COLORPLAYER 150 3G**.
Appuyer sur **Enter**.
L'afficheur indique **(FuLL)** pour le **COLORPLAYER 150 3G** modèle RGB Full Color, **(rGbA)** pour le modèle RGB+AW, ou **(Auuu)** pour le modèle AWW.
Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

06. MENU AUTO



Ce menu offre plusieurs fonctionnalités qui permettent d'utiliser le **COLORPLAYER 150 3G** de façon autonome :

- Il permet de piloter le **COLORPLAYER 150 3G** directement depuis son panneau de contrôle intégré, sans devoir recourir à l'emploi d'une console DMX 512, en utilisant l'un des deux Modes Autonomes intégrés. Il est ainsi possible de régler au choix une couleur statique, ou encore d'activer une variation de couleur dynamique pré-enregistrée dont la vitesse de transition est réglable (via menu CONFIGURATION).

- Le déclenchement de l'un de ces Modes autonomes est paramétrable (via menu ACTIVATION).

- Le **COLORPLAYER 150 3G** peut également fonctionner en Mode Maître/Esclave. Dans ce cas de figure, un

COLORPLAYER 150 3G Maître pilote un ou plusieurs COLORPLAYER 150 3G Esclave de même type (via menu MASTER/SLAVE).

1. CONFIGURATION



Ce menu permet de régler les niveaux lumineux du **Mode Autonome Statique (LuL)**, ou de régler la vitesse de défilement du **Mode Autonome Dynamique (dYn).** Attention, c'est le dernier Mode Autonome modifié ou sélectionné par l'utilisateur qui sera déclenché via le Menu ACTIVATION.

1.1. MODE STATIQUE



Ce menu permet de régler une couleur statique sur l'appareil.
L'intensité de chaque couleur présente sur l'appareil peut être réglée séparément, et un Dimmer général permet de régler le niveau de luminosité général de l'appareil.
L'affichage varie en fonction du modèle du **COLORPLAYER 150 3G** (les couleurs à régler proposées diffèrent suivant le type de LEDs présentes dans l'appareil).
Le principe de ce menu consiste à régler successivement le niveau de chacune des couleurs de LED disponibles, afin d'obtenir la couleur finale désirée, puis enfin de régler le Dimmer général.
R.000 : règle le niveau de ROUGE (de 0% à 100%)
G.000 : règle le niveau de VERT (de 0% à 100%)
B.000 : règle le niveau de BLEU (de 0% à 100%)
A.000 : règle le niveau de AMBRE (de 0% à 100%)
W.000 : règle le niveau de BLANC (de 0% à 100%)
D.000 : règle le niveau du DIMMER (valeur pré-réglée par défaut en Dimmer OUVERT)

Dans ce menu (LuL), appuyer sur la touche **Enter.**

r.XXX s'affiche. Appuyer sur **Enter,** le sigle **r** (ROUGE / RED) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider, puis sur **Up** pour passer au réglage de la couleur suivante.

G.XXX s'affiche. Appuyer sur **Enter,** le sigle **G** (VERT / GREEN) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider, puis sur **Up** pour passer au réglage de la couleur suivante.

b.XXX s'affiche. Appuyer sur **Enter,** le sigle **b** (BLEU / BLUE) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider, puis sur **Up** pour passer au réglage de la couleur suivante.

A.XXX s'affiche. Appuyer sur **Enter**, le sigle **A** (AMBRE / AMBER) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider, puis sur **Up** pour passer au réglage de la couleur suivante.

u.XXX s'affiche. Appuyer sur **Enter**, le sigle **u** (BLANC / WHITE) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider, puis sur **Up** pour passer au réglage de la couleur suivante.

d.100 s'affiche, le DIMMER est déjà pré-réglé OUVERT à 100% par défaut. Si cette valeur ne convient pas, appuyer sur **Enter**, le sigle **d** (DIMMER) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider.

Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

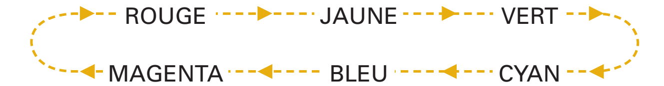
1.2. MODE DYNAMIQUE



Cette fonction diffère suivant la version du **COLORPLAYER 150** utilisée :

Cas des COLORPLAYER 150 3G en version RGB FULL COLOR et en version RGB+AW :

Ce menu permet de régler la vitesse de défilement et le niveau d'intensité d'un cycle de variation de couleur évoluant en fondu-enchaîné (mélange progressif des couleurs entre elles) pré-réglé en usine.
Le cycle de variation de couleur pré-programmé est le suivant :



Le tableau du paragraphe 7-4-2 FONCTION « MACRO DE COULEURS » de ce manuel d'utilisation indique la correspondance entre le niveau réglé de 0% à 100% et la vitesse de défilement obtenue.

Dans ce menu (dYn), appuyer sur la touche **Enter**.

S.XXX s'affiche. Appuyer sur **Enter,** le sigle **S** (VITESSE / SPEED) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider, puis sur **Up** pour passer au réglage du Dimmer.
d.100 s'affiche, le DIMMER est déjà pré-réglé OUVERT à 100% par défaut. Si cette valeur ne convient pas, appuyer sur **Enter**, le sigle **d** (DIMMER) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider.

Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

Cas du COLORPLAYER 150 3G en version AWW :

Ce menu permet de régler facilement la température de couleur de la lumière émise par le projecteur **COLORPLAYER 150 3G** AWW, ainsi que son intensité générale (Dimmer).
Se référer au paragraphe 7-4-4 FONCTION « TEMPÉRATURE DE COULEUR » pour voir la correspondance entre le niveau réglé et la plage de Température de Couleur obtenue.

Dans ce menu (dYn), appuyer sur la touche **Enter**.



c.XXX s'affiche. Appuyer sur **Enter**, le sigle **c** (COULEUR / COLOR) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider, puis sur **Up** pour passer au réglage du Dimmer.

d.100 s'affiche, le DIMMER est déjà pré-réglé OUVERT à 100% par défaut. Si cette valeur ne convient pas, appuyer sur **Enter**, le sigle **d** (DIMMER) clignote, indiquant que sa valeur peut être modifiée. Utiliser les touches **Up** et **Down** pour régler la valeur souhaitée. Appuyer sur **Enter** pour valider.

Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

2. ACTIVATION



Ce menu permet de définir le mode de déclenchement du dernier Mode Autonome (Statique ou Dynamique) sélectionné ou réglé sur l'appareil.
4 différentes options sont proposées, offrant les caractéristiques suivantes :

Déclenchement INACTIF (OFF)
Pas de déclenchement d'un Mode Autonome, ou annule le déclenchement préalablement réglé.

Déclenchement MANUEL (run)
Lance le Mode Autonome manuellement, qu'un signal de commande DMX externe soit envoyé ou non au **COLORPLAYER 150 3G**, et ceci jusqu'à ce que le **COLORPLAYER 150 3G** soit éteint, ou que l'option de déclenchement du Mode Autonome soit modifiée par l'utilisateur.

La mise hors tension de l'appareil annule ce réglage de déclenchement Manuel du Mode Autonome, qui repasse automatiquement sur l'option Inactif (OFF).

Déclenchement Automatique à la Mise sous tension (P.on)
Lance le Mode autonome de manière automatique dès la mise sous tension de l'appareil, qu'un signal de commande DMX externe soit envoyé ou non au **COLORPLAYER 150 3G**.

Déclenchement en Mode BACKUP (bAcP)
Ce déclenchement peut être assimilé à un mode de secours, qui lance un Mode Autonome de manière conditionnelle :
- Si un signal de commande DMX est reçu par le **COLORPLAYER 150 3G**, le mode Autonome n'est pas déclenché.
- Si ce signal DMX vient à s'arrêter (plus de signal de commande DMX reçu par le **COLORPLAYER 150 3G**), alors le Mode autonome sera lancé, et ceci tant que ce signal DMX ne sera pas rétabli. Dès le retour de ce signal de commande DMX, le **COLORPLAYER 150 3G** stoppe automatiquement son Mode autonome et obéit aux ordres DMX qu'il reçoit, ceci jusqu'à la prochaine interruption du signal DMX, qui provoquera à nouveau le lancement du mode Autonome du **COLORPLAYER 150 3G**.

Remarque :
Le projecteur, dont l'une des options de Déclenchement du Mode Autonome (autre que OFF) est activée, présente un affichage permanent sur son afficheur pour indiquer son état (du type (run) ou (P.on) ou (bACP) suivant le cas). Dans ces Modes, les touches de l'appareil se verrouillent également automatiquement, et leur déverrouillage requiert la procédure décrite dans la section concernée de ce manuel d'utilisation.

Dans ce menu (Acti), appuyer sur **Enter.**
L'afficheur indique l'option préalablement paramétrée par l'utilisateur (le réglage d'usine par défaut est OFF), soit suivant le cas **oFF** ou **P.on** ou **bAcP** ou **run**.
Appuyer sur **Enter** pour accéder à ce réglage (l'option affichée clignote).
Sélectionner l'option choisie à l'aide des touches **Up** et **Down**.
Appuyer sur **Enter** pour confirmer ce choix (l'option indiquée sur l'afficheur arrête de clignoter).
Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

3. MODES MAÎTRE / ESCLAVE



Ce menu permet de régler le fonctionnement en Mode Maître/Esclave du **COLORPLAYER 150 3G**.
Cette fonction a pour but de synchroniser le fonctionnement de plusieurs appareils entre eux, ceci sans devoir recourir à l'utilisation d'une console délivrant un signal DMX pour les piloter.
Le principe du Mode Maître/Esclave est le suivant :
Un projecteur **COLORPLAYER 150 3G**, dont un des Modes Autonomes a été préalablement réglé, est paramétré en Mode Maître. Il est raccordé via la liaison filaire DMX512 à d'autres projecteurs **COLORPLAYER 150 3G** de version identique (RGB FULL COLOR ou RGB+AW ou AWW), paramétrés quant à eux en Mode Esclave. Tous les appareils Esclaves reproduiront à l'identique les effets lumineux engendrés par le Mode Autonome du projecteur Maître.

Remarques :

> Le Mode Maître/Esclave ne peut fonctionner correctement que si les projecteurs reliés entre eux via la ligne DMX sont de version identiques (aux choix RGB+AW ou RGB Full Color ou AWW).

> Un projecteur MAÎTRE peut commander au maximum 32 projecteurs ESCLAVE reliés via une même ligne DMX. Si la quantité de projecteurs ESCLAVE à commander doit encore être augmentée, il faut avoir recours à un distributeur de signal DMX à multiples sorties (appelé couramment SPLITTER DMX), qui reçoit le signal DMX généré par le projecteur MAÎTRE et le distribue sur plusieurs lignes DMX distinctes, sur lesquelles seront raccordées au maximum 32 projecteurs ESCLAVE par ligne.

> Il est impératif pour obtenir un fonctionnement correct de ce système qu'un seul des projecteur soit configuré en mode MAÎTRE sur la ligne DMX qui relie plusieurs projecteurs entre eux. L'appareil configuré en Mode MAÎTRE génère en effet un signal DMX,

de manière à commander les appareils configurés en Mode ESCLAVE. Il est donc important qu'aucun autre système (console DMX ou autre appareil en Mode MAÎTRE) n'émette un signal de commande DMX sur la ligne reliant les projecteurs entre eux, ceci afin d'éviter tout conflit.

> Si le projecteur configuré en Mode MAÎTRE détecte qu'un appareil de quelque nature qu'il soit (projecteur ou console de commande DMX) émet déjà un signal DMX sur la ligne DMX auquel ce MAÎTRE est connecté, alors celui-ci cessera immédiatement d'émettre un signal DMX à l'attention des appareils configurés en Mode ESCLAVE, pour prévenir tout problème de conflit que cela pourrait engendrer.

> Le projecteur configuré en Mode MAÎTRE (MASTER) présente un affichage permanent (MASt) sur son afficheur pour indiquer son état. Son afficheur présente également 2 témoins clignotant indiquant qu'il émet un signal de commande DMX à l'attention des appareils configurés en SLAVE, si les conditions sont réunies (c'est-à-dire s'il n'y a pas d'autre appareil émettant un signal DMX sur la ligne DMX auquel l'appareil MASTER est relié). Dans ce Mode, les touches de l'appareil se verrouillent également automatiquement, et leur déverrouillage requiert la procédure décrite dans la section concernée de ce manuel d'utilisation.

> Le projecteur configuré en Mode ESCLAVE (SLAVE) présente un affichage permanent (SLAu) sur son afficheur pour indiquer son état. Dans ce Mode, les touches de l'appareil se verrouillent également automatiquement, et leur déverrouillage requiert la procédure décrite dans la section concernée de ce manuel d'utilisation.

Dans ce menu (MASL), appuyer sur **Enter.**
L'afficheur indique l'option préalablement paramétrée par l'utilisateur (le réglage d'usine par défaut est OFF), soit suivant le cas **oFF** ou **MASt** ou **SLAu**.
Appuyer sur **Enter** pour accéder à ce réglage (l'option affichée clignote).
Sélectionner l'option choisie à l'aide des touches **Up** et **Down.**
Appuyer sur **Enter** pour confirmer ce choix (l'option indiquée sur l'afficheur arrête de clignoter).
Appuyer sur la touche **Mode** pour quitter ce menu.

10. PARAMÉTRAGE DU COLORPLAYER 150 3G VIA COUGAR 3G

Le **COLORPLAYER 150 3G** peut être paramétré à distance grâce à l'interface AYRTON COUGAR 3G, via la liaison filaire DMX512.

Le COUGAR 3G est disponible en accessoire optionnel, code produit : 045340.
Les fonctions basiques accessibles via le COUGAR 3G sont :

> Réglage de l'adresse DMX du projecteur
> Réglage du Mode de fonctionnement DMX du projecteur
> Réglage des Options du projecteur (Dimmer, Mode Entertainment/Architectural, Mode Constant Color)
> Réglage du Mode Autonome et du Mode Maître/Esclave du projecteur
> Mise à jour de la version de logiciel du projecteur

Le COUGAR 3G permet également d'effectuer un diagnostic informatif sur les projecteurs **COLORPLAYER 150 3G**, en visualisant les informations suivantes :

> Compteurs Horaires (Compteur Horaire Total / Compteur Horaire Utilisateur ré-initialisable)
> Températures (Température Actuelle / Température Maximale / Température Utilisateur ré-initialisable)
> Version de Logiciel

Le COUGAR 3G se raccorde directement sur la ligne filaire DMX 512 qui contrôle le ou les **COLORPLAYER 150 3G** que vous souhaitez paramétrer.

Le COUGAR 3G présente l'avantage de pouvoir être utilisé de deux manières différentes, afin de s'adapter au mieux aux besoins de l'utilisateur :

> Il peut être utilisé seul, c'est en effet un appareil compact et autonome disposant d'une batterie intégrée, d'un afficheur et de boutons pour effectuer tous les réglages nécessaires sur les projecteurs directement depuis le COUGAR 3G.

> Il est également possible d'associer au COUGAR 3G un ordinateur de type PC pour paramétrer les projecteurs, ceci via un logiciel dédié AYRTON, le COUGAR 3G MANAGER. Dans ce cas, le COUGAR 3G devient une simple interface transparente pour l'utilisateur, assurant la communication entre l'ordinateur (via un port USB) et les projecteurs (via la liison DMX filaire DMX 512).

Le logiciel AYRTON COUGAR 3G MANAGER, associé au COUGAR 3G, permet de modifier les paramètres des **COLORPLAYER 150 3G** mais également d'autres luminaires de la gamme AYRTON de manière simple et rapide, ceci en bénéficiant du confort de travail amélioré par l'utilisation d'un ordinateur disposant d'un large écran.
Le logiciel COUGAR 3G MANAGER et le COUGAR 3G sont exclusivement compatibles avec un ordinateur de type PC fonctionnant sous Windows XP.

Veuillez consulter le manuel d'utilisation du GOUGAR 3G pour voir en détail les fonctionnalités offertes par ce système.

Remarque :
La communication entre les projecteurs et le COUGAR 3G est de type bi-directionnelle.
Cette communication étant réalisée au travers d'une liaison filaire DMX512 (uni-directionnelle), il est important qu'aucun élément de distribution (Distributeur ou « Splitter » de signal DMX ») ne soit situé entre le COUGAR 3G et le ou les projecteurs à paramétrer. En effet, ce type d'appareil n'autorise pas en général les communications bi-directionnelles et rendrait de ce fait inopérant le COUGAR 3G.
Toujours privilégier une liaison filaire directe entre le COUGAR 3G et le ou les projecteurs qui doivent être paramétrés.

11. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

01. OPTIQUE

> Optique secondaire haute efficacité PMMA
> Angle d'ouverture natif du faisceau : 10° (version RGB+AW et AWW)
> Angle d'ouverture natif du faisceau : 15° (version RGB Full Color)
> Filtres diffuseurs en option



02. SOURCE

- LEDs haute puissance
- Pas de source lumineuse à remplacer
- Modèle RGB Full Color : 54 LED tricolores « multi-chip » chacune intégrant des sources Rouge, Vert et Bleu
- Modèle RGB+AW : 12 LED Rouges, 12 LED Vertes, 12 LED Bleues, 6 LED Ambres, 12 LED Blanches
- Modèle AWW : 18 LEDs Ambres, 36 LEDs Blanches
- Flux lumineux total: jusqu'à 4200 Lumen (modèle RGB+AW), jusqu'à 5000 Lumen (modèle AWW), jusqu'à 2400 Lumen (modèle RGB Full Color)
- Durée de vie estimée des LEDs : 50.000 heures

03. COULEURS

- Système de mixage de couleurs Rouge, Vert et Bleu intégré sur modèle RGB Full Color
- Système de mixage de couleurs Rouge, Vert, Bleu, Ambre et Blanc sur modèle RGB+AW
- Système de mixage de couleurs Ambre et Blanc sur modèle AWW
- 16,7 millions de couleurs sur modèle RGB Full Color
- 1,09 Billions de couleurs sur modèle RGB+AW
- 65536 nuances de blanc sur modèle AWW
- Effet de variation de couleur automatique à vitesse variable sur modèles RGB et RGB+AW
- Canal de variation de température de couleur proportionnel sur modèle AWW

04. FROST, DIFFUSION

- Filtres diffuseurs VNSP (Very Narrow Spot), NSP (Narrow Spot), MFL Medium Flood), WFL (Wide Flood) disponibles en option (faisceau lumineux de type Spot)
- Angles du faisceau des projecteurs modèles RGB+AW et AWW avec filtres diffuseurs :
  VNSP : 13° / NSP : 24° / MFL : 30° / WFL : 36°
- Angles du faisceau du projecteur modèle RGB Full Color associé avec filtres diffuseurs :
  VNSP : 18° / NSP : 26° / MFL : 32° / WFL : 38°

05. DIMMER, STROBE

- Gradateur électronique pour un parfait ajustement de la lumière de 0 à 100% sans variation de couleur
- Effet stroboscopique blanc ou couleur avec réglage de la vitesse de 1 à 25 flashs par seconde

06. FONCTIONS LOGICIELLES

- Mode DMX pour contrôle du projecteur via console DMX 512
- Mode autonome permettant le fonctionnement de l'appareil sans console DMX 512
- Mode Maître/Esclave pour synchroniser plusieurs appareils de même type sans console DMX 512
- Mode Entertainment offrant le maximum de puissance lumineuse disponible
- Mode Architectural permettant d'obtenir un niveau de lumière constant quelles que soient les conditions extérieures
- Mode Constant COLOR permettant de garantir le maintien des couleurs réglées quelles que soient les conditions extérieures
- Adressage du projecteur et de ses paramètres via panneau de contrôle intégré
- Compteur horaire intégré
- Affichage de la température
- Affichage des anomalies
- Paramétrage à distance possible via le boîtier de commande COUGAR 3G optionnel
- Mise à jour du logiciel interne via le boîtier de commande COUGAR 3G optionnel

07. CONTRÔLE

- Contrôle externe de l'appareil via protocole DMX 512 ou Mode Maître/exclave
- Contrôle en local de l'appareil via Modes Autonomes intégrés
- Entrée/Sortie DMX 512 via 2 câbles DMX épanouis longueur 1,5 m (fiches non fournies)
- 3, 4 ou 6 circuits DMX 512 au choix sur modèle RGB Full Color
- 5, 6 ou 8 circuits DMX 512 au choix sur modèle RGB+AW
- 2, 3 ou 5 circuits DMX 512 au choix sur modèle AWW

08. ALIMENTATION

- Alimentation électronique avec PFC actif
- 110 à 240 Volts – 50-60Hz
- Puissance : 125 Watts (versions RGB+AW et AWW) / 145 Watts (version RGB Full Color)
- Courant de fuite : 0,4 mA
- Alimentation secteur via câble épanoui 3 x 1,5mm^2 longueur 1,5 m (fiche non fournie)

09. REFROIDISSEMENT

- Bloc optique avec radiateur intégré
- Convection naturelle, avec contrôle des paramètres
- Protection contre les excès de température

10. CONSTRUCTION

- Corps en aluminium moulé
- Construction en 2 parties séparées, bloc optique avec radiateur intégré et compartiment électronique
- Vitre de face avant en verre trempé
- Lyre de suspension et visserie en acier inoxydable peinte
- Compartiment LED séparé pour faciliter les opérations de maintenance
- Indice de protection IP65
- Finition extérieure: noir (Carbon)

11. INSTALLATION

- Lyre de suspension réglable et verrouillable
- Lyre double dépliable permettant de poser l'appareil au sol
- 3 trous diamètre 13 mm sur la lyre pour la fixation de l'appareil
- Point de fixation sur le corps de l'appareil pour élingue de sécurité

12. PARAMÈTRES D'UTILISATION

- Positions de fonctionnement : toutes
- Température ambiante maximum d'utilisation (Ta max) : 40°C (104°F)
- Température ambiante minimum d'utilisation (Ta min) : -5°C (23°F)
- Température maximum sur le corps de l'appareil : 80°C (176°F)
- Distance d'utilisation minimum : 0,5m (20in)

13. CONFORMITÉ

- UE (CEM) : EN 50081-1, EN 50082-1
- UE (sécurité électrique) : EN 60598-1, 60598-2-17

14. POIDS

- 5,9 Kg

15. CODES PRODUITS

- 022620 : **COLORPLAYER 150 3G** AWW Carbon
- 022630 : **COLORPLAYER 150 3G** RGB+AW Carbon
- 022640 : **COLORPLAYER 150 3G** RGB Full Color Carbon



16. ACCESSOIRES

- 022692 : Porte-filtre pour **COLORPLAYER 150 3G**
- 051513 : Filtre diffuseur VNSP diamètre 179mm pour **COLORPLAYER 150 3G**
- 051524 : Filtre diffuseur NSP diamètre 179mm pour **COLORPLAYER 150 3G**
- 051533 : Filtre diffuseur MFL diamètre 179mm pour **COLORPLAYER 150 3G**
- 051542 : Filtre diffuseur WFL diamètre 179mm pour **COLORPLAYER 150 3G**
- 045340 : Boîtier de commande COUGAR 3G

12 - ENTRETIEN ET MAINTENANCE

L'entretien et la maintenance de votre **COLORPLAYER 150 3G** doit être réalisé par une personne qualifiée et habilitée à effectuer ce type d'intervention. Votre **COLORPLAYER 150 3G** demande un entretien régulier dont la fréquence dépend essentiellement de l'environnement et des conditions d'utilisation. Une utilisation intensive dans un milieu poussiéreux, ou l'absence de circulation d'air autour de l'appareil peuvent provoquer des perturbations de fonctionnement qui peuvent entraîner une surchauffe et occasionner des dégâts qui ne sont pas pris en charge par la garantie.

ATTENTION !
DÉBRANCHEZ LE CÂBLE D'ALIMENTATION
AVANT TOUTE INTERVENTION.

01. NETTOYAGE

Il est impératif de nettoyer régulièrement votre **COLORPLAYER 150 3G**. En effet, la poussière et les résidus divers accumulés sur le corps et la vitre de l'appareil peuvent réduire l'efficacité lumineuse de celui-ci et nuire à son fonctionnement correct.

- Déconnectez le câble d'alimentation du secteur.
- Soufflez pour évacuer avec de l'air comprimé les particules de poussières accumulées sur et entre les ailettes de refroidissement situées à l'arrière du bloc optique de l'appareil.
- Nettoyez la vitre de l'appareil avec un chiffon doux légèrement humide. Au besoin, vous pouvez utiliser un produit destiné au nettoyage des vitres.

02. SURVEILLANCE

Votre installation doit faire l'objet d'une vérification régulière par un organisme agréé. En outre, vous devez faire vérifier chaque année les points suivants par une personne qualifiée :

- Le système de fixation du projecteur doit être correctement installé et ne pas présenter de trace de corrosion.
- Le support sur lequel est installé le projecteur ne doit présenter aucune déformation ou trace de corrosion.
- L'élingue de sécurité doit être fixé à l'emplacement prévu à cet effet.
- Les pièces mécaniques ne doivent présenter aucune trace d'usure.
- Les câbles électriques ne doivent présenter aucune trace d'usure, d'entailles ou d'épissures.

13. MISE À JOUR DU LOGICIEL

Votre **COLORPLAYER 150 3G** est prévu pour accepter les évolutions futures.
Le logiciel peut être mis à jour et vous faire bénéficier des derniers développements sans devoir ouvrir l'appareil.

L'opération, qui s'effectue via le câble DMX, en utilisant le COUGAR 3G, ne nécessite que quelques minutes et plusieurs projecteurs **COLORPLAYER 150 3G** de même nature peuvent être mis à jour simultanément.

Configuration nécessaire
Pour mettre à jour le logiciel de votre **COLORPLAYER 150 3G**, vous devez disposer des éléments suivants :

- Une centrale de commande « COUGAR 3G »
- Un ordinateur de type PC doté d'un port USB (Système d'exploitation requis : Windows 2000 ou Windows XP Service Pack 2).
- Le logiciel pour PC « COUGAR 3G MANAGER » de AYRTON
- Le fichier de mise à jour de la version logicielle du **COLORPLAYER 150 3G** que vous souhaitez installer

Veuillez consulter le manuel d'utilisation du GOUGAR 3G pour les détails de cette intervention.

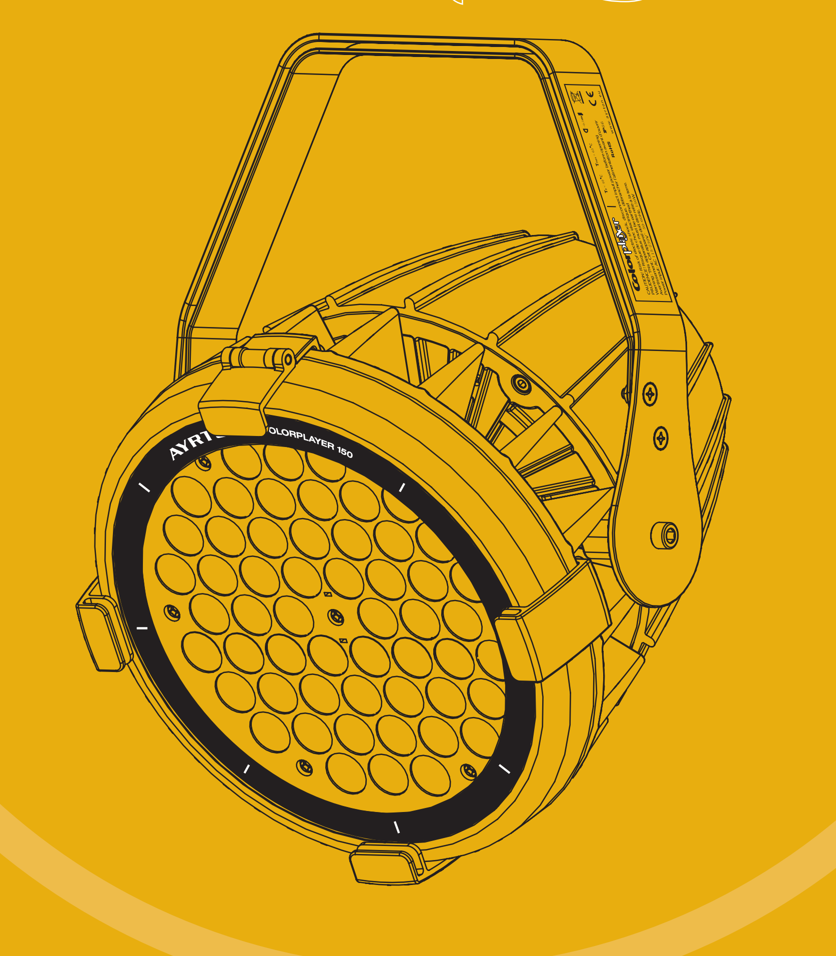
14. GARANTIE

Le projecteur AYRTON **COLORPLAYER 150 3G** est garanti contre tout vice de fabrication pendant la durée de une (1) année à compter de la date d'achat de l'appareil.
Cette garantie ne prend pas en charge les traces de chocs ou tout dommage causé à l'appareil par une utilisation abusive de celui-ci, ou par une utilisation en dehors des conditions d'utilisation présentes dans ce manuel d'utilisation.
De même, les défauts d'aspect dûs à l'usure normale de l'appareil ne peuvent faire l'objet d'une prise en charge par la garantie.

Toute modification de l'appareil entraîne la nullité de la garantie. AYRTON ne peut en aucun cas être tenu pour responsable de la qualité et de la conformité de l'installation de ce produit, qui est de la responsabilité de l'installateur.

Le bris de la vitre du projecteur **COLORPLAYER 150 3G**, ainsi que les dommages qui pourraient en découler, sont exclus de la garantie.

Seuls d'éventuels défauts d'aspect, sous réserve que ceux-ci soient signalés à votre revendeur AYRTON dès le déballage de l'appareil et avant toute utilisation de celui-ci, pourront faire l'objet d'une prise en charge par la garantie de cet appareil.



Le parc de l'Événement
1, allée d'Effiat
F91160 - Longjumeau
France



Tél.: 33 (0) 1 69 10 33 90
Fax: 33 (0) 1 69 10 33 91
contact@ayrton.eu
www.ayrton.eu